POKÉMON SOL Y LUNA · FINAL FANTASY XV · THE LAST GUARDIAN

GTM®

ENERO 2017 - # 013

MEAT

HOGAR dulce HOGAR

RESIDENT EVIL 7



WWW.GAMESTRIBUNE.COM



GTM ENERO

SUMARIO

EDITORIAL

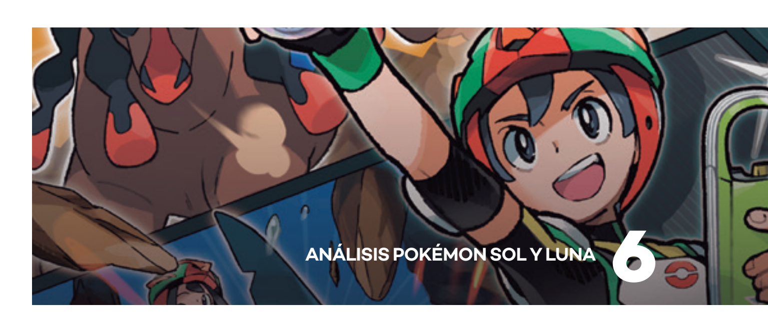
ANÁLISIS

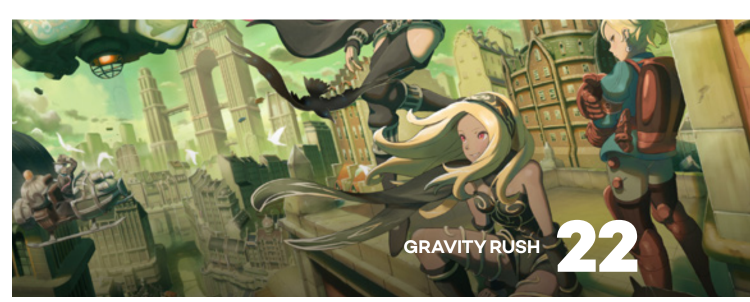
AVANCE

REPORTAJES

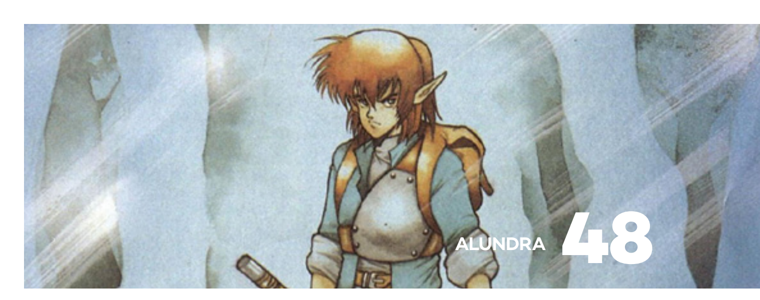
JOYAS OLVIDADAS

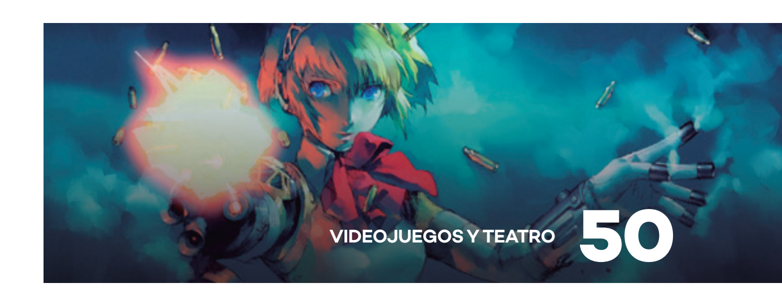
OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Ángela Montañez

REDACTORA

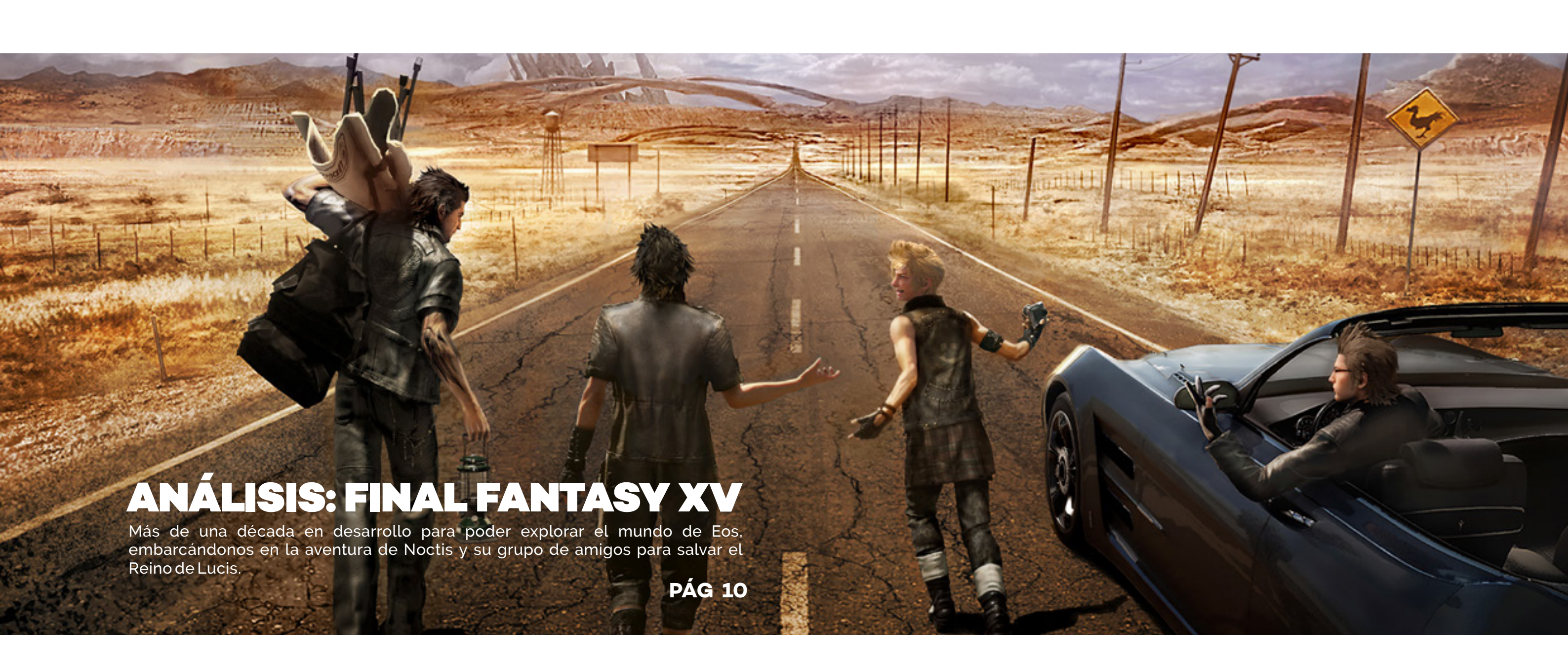
Fanática del Tetris, Sonic y Zelda, es nuestro punto de cordura dentro de la redacción y una de las compañeras más queridas.



Juan Pedro Prat

JEFE DE REDACCIÓN

El del machete para cortar los dedos. Revisa a conciencia para rebanar las falanges de los redactores impulsivos.



ANÁLISIS: FINAL FANTASY XV

Más de una década en desarrollo para poder explorar el mundo de Eos, embarcándonos en la aventura de Noctis y su grupo de amigos para salvar el Reino de Lucis.

PÁG 10

«La única cosa que puede vencer al poder es más poder»
- Albert Wesker
Resident Evil 5



Daniel Rojo

COLABORADOR

Una de las plumas con más talento de la revista. Mezcla con gran pasión sus tres aficiones: física, música y videojuegos.



Laura Luna

COLABORADORA

Nuestra colaboradora todoterreno, atrevida y sin pelos en la lengua. Trata cualquier tipo de tema que le caiga en las manos.



Álex G. Rodríguez

REDACTOR

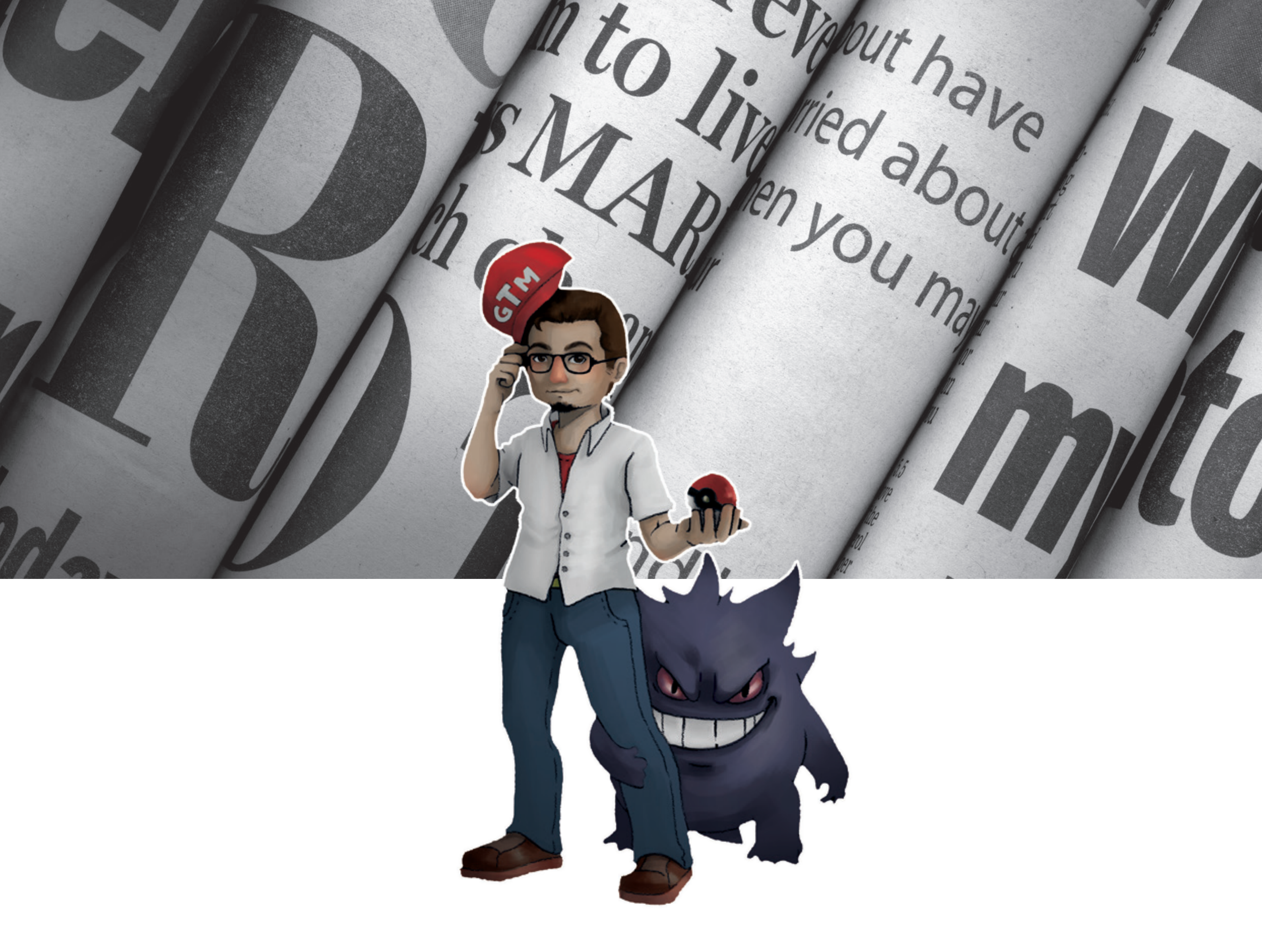
Su obsesión por los *survival-horror* le ha llevado hasta un punto de no retorno. Guarda una Samurai Edge bajo la almohada.



REPORTAJE: INMERSIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS

¿Qué juegos conocéis que hayan sido capaces de haceros realmente entrar de lleno en su mundo? ¿Pocos? ¿Muchos? Nosotros ahondamos en una de las características que más busca la industris del ocio electrónico hoy día.

PÁG 30



EL EDITORIAL

En la prensa nos pasamos de listos

POR JUAN TEJERINA

Me declaro culpable de todos los cargos. De algún modo, soy culpable de que cuando ves un notable en un análisis, sepas que **estamos hablando de un mal juego**. Culpable de que no te fíes de las notas que ves. De los análisis que lees. De las «críticas especializadas» que llegan a tus manos. Soy culpable de que algo en la prensa te haga sospechar, aunque no sepas muy bien el qué.

En la prensa **nos pasamos de listos.** Qué duro, ¿verdad? Qué extraño leer una autocrítica en un sector que nunca rompe un plato. Que vive de molestar a los grandes. Que te defiende a ti, *pobre* e *inocente* lector. Lector tonto. Como todos los que nos rodean. Porque todos son bobos menos nosotros; que —por si no lo he dicho ya— somos muy listos **¡Pero qué listos somos!**

Y así, siendo tan inteligentes, hemos construido un sistema que no se sostiene por ningún lado. Pero eso es lo de menos, porque bajo ninguna circunstancia asumiremos **nuestra responsabilidad** en todo este embrollo. Un sistema cuya base conceptual es en sí un despropósito, además de un insulto a la inteligencia. Hemos decidido hacer de nuestras opiniones —tan subjetivas como humanas— algo matemático, exacto e indiscutible. Hemos decidido materializar nuestras opiniones en una cifra, fruto de un minucioso e incontestable cálculo matemático. Nos hemos llegado a creer que nuestra opinión es poco menos que el resultado de una investigación científica: y eso nos permite ver la diferencia entre un juego de 8,3 y uno de 8,4. Somos *así* de listos.

EL ARMA DEFINITIVA

La nota es nuestro arma más preciada. El filo de nuestra Espada Maestra. El escudo más perfecto. **La nota lo tiene todo.** Y como somos así de listos, en algún momento de la película nos hemos creído que las distribuidoras no se leen nuestros textos ¡sólo se fijan en la nota, los muy tontorrones!

Poco a poco fuimos cogiendo la sana costumbre de escribir textos destructivos y enmascararlos tras una «buena nota». Esta práctica acabó desembocando en casos en los que tú, lector, te encuentras con textos de juegos paupérrimos que al final reciben un 8. Y así, gracias a esta costumbre, poco a poco has ido asociando que cualquier juego por debajo del 8 —o incluso del 9— es un mal juego. Porque nosotros hemos jugado a ser muy listos, publicando textos destructivos (*¡ah no, objetivos!*), adornados con una nota destinada a silenciar a la desarrolladora que nos lo ha enviado *«¿De qué se van a quejar? ¡Si les hemos dado un notable! Además, ¡no se leen los textos!»*

Nos pasamos de listos, una y otra vez. Nos pasamos de listos contigo, y nos pasamos de listos con las desarrolladoras.

Es también **un escudo perfecto**. Puede ocurrir que una distribuidora se canse de enviarnos juegos que acaban recibiendo un análisis más propio de un quinceañero que de un medio profesional. Puede ocurrir que acaben llegando a la conclusión de que análisis destructivos, mal estructurados, con faltas ortográficas y sin una argumentación sólida no sean *exactamente* el resultado de un trabajo profesional. Y puede ocurrir que —llegados a este punto— decidan cortar relaciones; porque a ver cómo le explicas a la desarrolladora de turno que «tus medios» no saben escribir correctamente. Y es que tenemos que tener algo muy claro: cuando aceptas recibir un juego, **asumes la responsabilidad de lanzar una crítica a la altura**, independientemente de si es positiva o negativa.

Pero todo esto da igual porque ¿lo he dicho ya? somos muy listos. Así que si una compañía decide que no contará con nosotros para enviar más copias, acudimos raudos y veloces a esa nota tan conveniente **¡qué gran escudo!** De golpe y porrazo señalamos al fatídico número como **máximo culpable** de la situación. Ponemos el grito en el cielo y aullamos para que todos nos oigan. Nos han «vetado» por una nota. Qué superficialidad. Qué injusticia. Qué corrupto está todo.

Y nadie habla del texto, de su forma ni de su contenido. Porque eso no nos interesa. Nos interesa que se piense que todo se debe a la nota. Porque los malos no somos nosotros. Nunca.

Pero si esto fuese cierto y pudiesen vetarnos por una simple cifra ¿no sería más fácil dejar de darlas? ¡Nos evitaríamos problemas! La respuesta la sabes antes de leerla: **no interesa lo más mínimo.**

La nota nos sirve para engañar al lector, colándole una mala crítica que de guinda lleva un notable. Nos sirve para acallar a la desarrolladora porque *«¡hey! ¡que te hemos puesto un 8!»*. Nos sirve también para —si hay suerte— **colarla en la carátula de algún juego** y darnos publicidad gratuita. Nos sirve también para entrar en Metacritic, donde nos codeamos con medios internacionales mucho más importantes y hacemos imagen de marca. Donde además, **generamos tráfico** y construimos enlaces hacia nuestra página. Enlaces que contribuirán positivamente en nuestro posicionamiento dentro de Google. Nos situarán mejor con respecto a nuestros competidores. Nos darán una **ventaja** que siempre responderá a **nuestros intereses**. Bonita palabra ¿verdad? Al final resulta que **todos tenemos intereses**. Y no recibir copias anticipadas va en contra de los mismos, implica ponernos varios pasos por detrás de aquellos medios que sí las recibirán ¡he aquí el problema!

Si en algún momento alguien decide expulsarnos de esta rueda de intereses, entonces ponemos el grito en el cielo y señalamos a la nota. Qué malos son todos ¿verdad? Porque no olvides nunca que **la prensa es también un negocio, y por tanto hay intereses**. Sin embargo, callamos cuando hay privilegios que nos ponen por delante de nuestros competidores. En ese caso estamos encantados de formar parte del juego ¿alguien ha escuchado a algún medio quejarse de que **nunca estamos todos presentes** en según qué eventos? ¿Verdad que no?

Creemos, en nuestra estupidez, que **la nota nos exime** de toda responsabilidad. En un gremio donde prima la inmadurez, resulta muy sencillo responsabilizar a la nota de nuestra propia incompetencia. Es muy fácil culpar a una cifra de no saber hacer nuestra labor a la altura. No es un asunto que dependa de si la crítica es buena o mala: **sino de si es profesional o no**. Por eso mismo acudimos a la nota: porque es buen parachoques. Y si todo falla, nos escudamos en la tan vilipendiada *libertad de expresión*. Aunque en esa libertad estemos incluyendo tomarle el pelo al lector y a la Real Academia Española.

Somos responsables de hacer de la prensa un lugar donde los lectores podáis informaros sin miedo y sin sospechas. Somos responsables de señalar luces y sombras: **y eso implica señalarlas también en nuestra propia parcela**. Somos responsables de invitarte a pensar por ti mismo, respetar tu individualidad, y darte las claves para sacar tus propias conclusiones. No todo lo que brilla es oro, y en toda historia hay dos caras.

Desde la prensa debemos dejar de lado la costumbre de tomar a todos por tontos. De pensar que con un artículo de duras lamentaciones manipularemos la opinión pública en nuestro favor. Debemos dejar de creernos los marionetistas de las mentes de nuestros lectores. De tomarle el pelo a las compañías que confían en nuestra profesionalidad para valorar el trabajo en el que han invertido mucho tiempo, esfuerzo y dinero. De que nuestros lectores esperáis un texto de nivel y no un monólogo de postulante al Club de la Comedia.

Y hasta que no entendamos que aquí nadie es estúpido, no podremos aspirar a que este sector se vea como algo más que un panfleto para adolescentes. Y para que esto cambie, hemos de mirar hacia dentro y reconocer cuánta culpa tenemos en una situación tan difícil como esta.

De nosotros depende.



ANÁLISIS

POKÉMON SOL Y LUNA

POR DANIEL ROJO

Algo está pasando con *Pokémon*. Es todo un tópico, especialmente para aquellos que no juegan a la saga, decir que todas las entregas son iguales, que apenas tienen novedades, y que estamos rejugando lo mismo una y otra vez. Los más nostálgicos añadirán que las buenas experiencias estaban solo en las primeras entregas.

Sin embargo, recientemente he vuelto a vivir *Pokémon Rojo* gracias a la eShop y me he dado cuenta de que no era tan bueno como mi cabeza creía. Esto, lejos de ser una decepción para mí, supuso una revelación evidente: ***Pokémon* ha evolucionado, ha mejorado, se ha hecho más fuerte**. Nos guste o no, y obviando el factor sorpresa de las primeras entregas, la fórmula se ha depurado notablemente. *Pokémon Sol y Luna*, en mi opinión, no es sino la evidencia más palpable de este hecho.

ALOLA, LA VERDADERA PROTAGONISTA

Cada generación de *Pokémon* ha estado contextualizada en una región distinta. Las cuatro primeras (Kanto, Johto, Hoenn y Sinnoh) tienen una gran influencia nipona, llenas de ritos y tradiciones ancestrales, mientras que Teselia y Kalos son más occidentales y cosmopolitas. **La creación de entornos cohesionados siempre ha sido uno de los puntos fuertes de la saga,** pero en *Pokémon Sol y Luna* se alcanza una coherencia total que convierte a la región de Alola en un elemento imprescindible.

En primer lugar, esto es así porque **los habitantes se comportan de forma única, siendo plenamente conscientes del mundo que habitan** y lo importante que es para sus vidas. Además, el espíritu de la región se ve reflejado en cada ciudad y en las costumbres que dominan la vida de los lugareños.

En segundo lugar, esta coherencia se consigue porque **el propio diseño de los pokémon está completamente ligado a los escenarios.** Sin entrar en si los nuevos diseños son

más o menos bonitos a nivel individual, lo cierto es que forman parte de una unidad temática que no había sentido nunca antes. Es cierto que la tercera generación, al estar plagada de mar, añadió una cantidad enorme de criaturas de tipo agua para cohesionar su universo, pero realmente esta idea no se había ahondado en mayor profundidad hasta ahora.

Aunque es un secreto a voces, **Alola es un archipiélago de cuatro islas** (Melemele, Akala, Ula-Ula y Poni), todas ellas inspiradas en islas de Hawái. En ellas, **los humanos viven en auténtica simbiosis con los pokémon**, creando un vínculo sincero entre el jugador y estas criaturas. Esta idea, que en principio siempre ha sido un propósito de la saga, solo había podido llevarse con tamaño acierto en *Pokémon Ranger*, una subsaga de juegos en la que manejábamos a un protector de la naturaleza.

Alola es tremendamente contrastante con la dirección que parecía estar tomando *Pokémon* en cuanto a ambientación. Para mí, las regiones de Teselia y Kalos se resumen en la Ciudad Porcelana, en la que un montón de gente atareada va con prisa de un sitio a otro, limitándose a esquivarnos si nos interponemos en su rumbo, lo que resulta un fiel reflejo de las grandes ciudades occidentales a las que pretendía imitar. **Alola es todo lo opuesto a Ciudad Porcelana, pues representa la calma y la naturaleza en estado puro.**

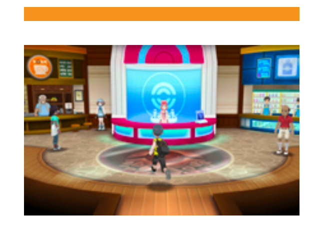
UNA NARRATIVA QUE TRATA DE MADURAR

Los videojuegos de *Pokémon* están principalmente orientados para niños, y creo que negarlo sería no admitir la realidad. Por supuesto, **eso no significa que no puedan gustar a todo el mundo,** especialmente porque los juegos están llenos de guiños a los jugadores veteranos (por no hablar de unas campañas publicitarias que, especialmente en los últimos años, llegan al corazón de todo fan de la saga). Es extraño que una persona adulta que no haya tenido contacto con Pokémon en su vida sea capaz de disfrutar como el que lo descubrió de niño.

Sin embargo, he sentido en *Pokémon Sol y Luna* **una intención de cambiar de rumbo el lenguaje que utiliza, que estaba abocado a la infantilización**, especialmente después de la sexta generación. No es que estemos hablando de repente de una obra de excesiva profundidad, pero al menos no aflora la sensación de que te estén tratando por tonto, sino que utiliza un lenguaje mucho más natural y los personajes parecen de verdad. Al menos hasta que aparece el Team Skull y lo echa todo a perder…

La banda criminal de este juego es, efectivamente, el Team Skull, que está compuesto por individuos bastante incompetentes. Estos, por algún motivo (imagino que para añadir un toque cómico que yo no sé discernir) se mueven continuamente como si fueran raperos de poca monta haciendo rimas forzadas, lo cual **me parece que corta tajantemente el aura de madurez que parece transmitir el juego** hasta que estos aparecen. No obstante, los tres miembros del Team Skull que manejan el cotarro (es decir, los que no forman parte de esa masa anónima de enemigos a la que nos enfrentaremos continuamente) son bastante interesantes y no toman apenas los elementos esperpénticos de sus secuaces, sino que aportan mucha profundidad a la trama, con sus luces y sus sombras como personajes.

El Team Skull, en esta ocasión, no es una temible banda organizada que trata de buscar los poderes de un pokémon poderoso para someter al mundo, **sino que es una**



Bienvenido al Centro Pokémon

El Centro Pokémon sigue evolucionando para resultar más útil. Ya no es necesario acudir a él para conectarnos con otros compañeros y además pondrá a nuestra disposición una cafetería y distintas tiendas de objetos. Hablar con los personajes que encontremos en él nos puede traer alguna sorpresa.

agrupación de mindundis que intentan robar pokémon sin éxito mientras gritan entre rimas que van a hacerse con el mundo. Hasta los lugareños de Alola se ríen de ellos. Habitualmente, los grupos enemigos son igual de idiotas, pero en teoría tienen mucho poder y grandes ideales, generando una disonancia en la percepción del jugador hacia ellos. Aquí, solo **son idiotas haciendo el idiota**, y eso acaba dando un resultado en la trama muy positivo, especialmente por lo contrastante con otros aspectos del argumento que, por motivos de *spoiler*, no revelaré en este análisis.

Otro punto interesante a tener en cuenta, además de la banda criminal de turno, es el rival. Este personaje ha evolucionado drásticamente a lo largo de las siete generaciones. En las dos primeras era **un ególatra que trataba de alcanzar sus ideales a cualquier precio,** entendiendo que los pokémon solo eran más dignos cuanta mayor fuera su fuerza y, por ende, su utilidad. En las entregas posteriores, fue dilucidándose esta idea y hemos sido testigos paulatinamente de cómo ha degenerado **en un muy mejor amigo con el que simplemente luchamos para divertirnos y ser aún más amigos que antes.**

Quizás asuste un poco, pero el rival principal de *Pokémon Sol y Luna* es exactamente el segundo modelo de rival al que aludía en el párrafo anterior. Y lo peor es que funciona. Seguramente hubiera preferido un rival desafiante, que no pregunte si necesitamos curarnos antes de pillarnos por banda y que realmente suponga un problema para el jugador... Pero, aun con todo, creo que **han encontrado la fórmula para construir este tipo de personaje** después de desastrosos errores entrega tras entrega.

Seguramente, parte del éxito de Tilo (así se llama nuestro rival) radica en su congruencia. En otras entregas, el rival es ambicioso y quiere llegar a ser el mejor entrenador de la región, y es por eso que queda tan raro que le derrotemos y no le importe. Sin embargo, Tilo es un chico humilde y risueño que dice cosas como «me lo he pasado genial» o «en los combates Pokémon a veces se gana y a veces se pierde, pero los que siempre pierden son los que no se divierten». Le da igual todo, solo quiere disfrutar de la vida y aprender de la gente y los pokémon que le rodean, con sinceridad y humildad. **Es Alola en estado puro, y por todo eso esta vez tiene más sentido que nunca un personaje así.**

Ciertamente, no he mencionado a la coprotagonista de la aventura, Lylia, y es de lo peor que tiene el juego a nivel argumental. Es una verdadera pena porque estará detrás de nosotros **todo el rato y la obra le da una importancia dramática que, en mi opinión, no tiene.** Sin embargo, es crucial para presentarnos la historia, puesto que está acompañada por un extraño y pequeño pokémon muy importante en la trama al que ella llama cariñosamente Nebulilla.

DIRECTOR

SHIGERU OHMORI

...

Comenzó a trabajar en Game Freak en 2002. Cinco años más tarde anticipó en una entrevista que soñaba con nuevas evoluciones para los pokémon clásicos.

—

"En estos juegos, lo que quería expresar es el brillo de la vida y de las relaciones entre humanos y Pokémon"

—

No sería hasta el año 2013, cuando alcanzó el puesto de Director de Planificación en *Pokémon X e Y*, que se implementaron las megaevoluciones. En *Sol y Luna* llevó esta idea a otro nivel rediseñando a las clásicas criaturas bajo la "forma de Alola".

UN LAVADO DE CARA QUE MANTIENE LA ESENCIA PRINCIPAL

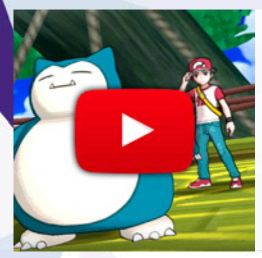
A nivel de mecánicas, y pese a haber sufrido ciertos cambios, *Pokémon Sol y Luna* sigue siendo *Pokémon*. Una de las grandes novedades es **la incorporación de los ataques Z, unos movimientos especiales de distintos tipos que solo podremos usar una vez por combate.** Son útiles, y pueden salvarnos en más de una ocasión pero no son imprescindibles y, sobre todo, no tienen una justificación argumental suficiente. Se supone que estos movimientos vienen a representar una unión especial con los pokémon, pero a efectos prácticos podemos usarlos con cualquiera, y pierde algo de su magia, del mismo modo que pasaba con la Megaevolución en la sexta generación.

Otro de los cambios más importantes es la **eliminación de los líderes de gimnasio, que son sustituidos por pruebas de diversa índole** (las cuales a veces no aportan absolutamente nada). Estas acaban en un combate contra un pokémon dominante, entrenado de forma especial por el capitán que organiza dicha prueba. De algún modo, los herméticos gimnasios se han convertido en pruebas que nos harán explorar un nuevo rincón de Alola, la auténtica protagonista de toda la aventura.

Parte de la dificultad de los pokémon dominantes es que **pueden llamar a aliados para que luchen a su lado** sin perder por ello su turno de ataque. Esta mecánica la poseen muchas más criaturas que la usarán especialmente cuando estén bajas de vida, pudiendo aparecer de este modo algunos pokémon que no podríamos capturar de ninguna otra forma.

Pero sin duda, **la novedad que más me ha gustado es la eliminación de las MO, que se sustituyen por monturas**. Los méritos de esta decisión son infinitos. Por un lado, refuerza la idea de que en Alola los pokémon y los humanos viven en armonia y se necesitan mutuamente, haciendo a la región aún más viva de lo que ya es. Por otro, resuelve el engorro de tener una criatura residual en nuestro equipo solo para que porte MO y nos ayude a avanzar.

En cuanto a los diseños añadidos, ya he comentado que encajan perfectamente con el entorno, pero todavía no he mencionado dos novedades importantes: las formas de Alola y los Ultraentes. Las primeras son **versiones de pokémon de Kanto que se han adaptado a las condiciones climatológicas de Alola** y han adoptado nuevas formas. Los segundos son unos pokémon de otra dimensión muy



EN NUESTRO CANAL

"El mejor juego de la saga. Ha roto todos los moldes."

—Juan Tejerina & Israel Mallén



DESARROLLADOR: GAME FREAK
LANZAMIENTO: 23/11/2016
PLATAFORMAS: NINTENDO 3DS

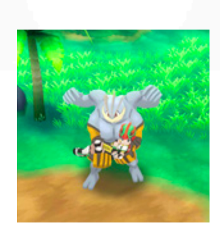
ILUSTRACIÓN: FRUIST (DEVIANTART)

poderosos y con gran importancia en la trama. Se ahonda en ellos en un episodio adicional que se desbloquea al acabar la liga, análogamente al episodio Delta de *Pokémon Rubí Omega* y *Zafiro Alfa*.

Por supuesto, hay todo tipo de añadidos residuales. Por ejemplo, **los menús han sido agilizados** y cada vez es más cómodo curar a un pokémon u ordenar el PC. Además, no han dejado de añadir pequeñas aplicaciones que usaremos, a lo sumo, un par de veces por curiosidad, como el cansino sistema de acariciar a nuestros pokémon tras los combates y mimarlos al más puro estilo *Nintendogs* (aunque reconozco que me ha parecido un detallazo que, dependiendo de dónde les rasques, les guste más o menos).

No es un juego perfecto, desde luego. La división del mapa en cuatro islas no ha hecho sino incrementar la linealidad de la aventura y además no es capaz de quitarse de encima cierto deje infantil que le impide explotar sus entornos para tratar temas con algo más de profundidad.

A pesar de esto, el fallo mayor que le encuentro es que ha ignorado por completo las novedades más acertadas de Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa, especialmente su sistema de captura y el vuelo a lomos de Latios que tanto nos enamoró, y que podía haberse sustituido por Charizard en esta entrega.



Adiós MO ¡Alola Pokémontura!

Tras seis generaciones obligados a llevar un *"pokémon multiusos"* que supiese todas las MO, en esta ocasión desaparecen para dar paso a las pokémonturas, que podremos invocar en cualquier momento del juego.

CONCLUSIONES

Pokémon Sol y Luna abre la puerta hacia **una nueva era para la saga en la que la relación entre los pokémon y los humanos es la verdadera protagonista.** Es cierto que las novedades mecánicas son más cosméticas que profundas, pero en una saga tan hermética como *Pokémon* no deja de ser toda una declaración de intenciones.

Es difícil aventurarse a decir si esta entrega es la mejor o no de toda la saga. Desde luego tiene varias papeletas para que así sea, pero solo me limitaré a decir que **Alola me ha enamorado y que perderme en sus parajes y en sus costumbres me ha parecido de las experiencias más orgánicas que he vivido en la saga.** Ojalá sigan explorando esta vía en el futuro. Y si no, siempre nos quedará Alola.



ANÁLISIS

FINAL FANTASY XV

POR JUAN TEJERINA

Después de diez años viendo la evolución de Noctis y su grupo de amigos a través de **un sinfín de planteamientos y nomenclaturas** —recordemos que fue anunciado como *Final Fantasy Versus XIII*— tenemos entre nuestras manos la decimoquinta entrega de la serie. Una franquicia que, desde la espantada de Hironobu Sakaguchi del seno de Squaresoft, fue perdiendo el lustre que atesoró antaño y le concedió, por derecho, el trono del género JRPG.

Final Fantasy XV es una alegoría casi poética con un sinfín de significados que van más allá del propio juego. Esta última entrega no es sólo el periplo de Noctis para recuperar el trono de Lucis. Es, también, el resultado del arduo camino que durante diez años ha caminado el equipo de Square Enix para **recuperar** su trono. Un camino lleno de luces y sombras. Alegrías y tristezas. Errores y aciertos. Y caracterizado por el indispensable **gen de la ambición**.

Desde Square han sabido interpretar que los tiempos cambian, y que lo que les llevó al trono en su día no fueron los combates por turnos o los fondos prerenderizados. Fueron las **ganas de innovar,** la manera de combinar la tecnología del momento con el afán por crear algo nuevo. Y hoy se reafirman buscando **nuevas fórmulas**, ofreciéndonoslas con la valentía necesaria para no caer en el recurso fácil de repetir la clave del éxito. Con el objetivo de **volver a conseguir señalar un camino** que muchos seguirían después. Si consigue su objetivo o no, es algo que dejaremos para más adelante. Pero la **valentía** y el **arrojo** necesarios para innovar, en lugar de caer en la complacencia del éxito son algo que —desde mi posición— tengo que aplaudir. Porque **sólo así avanza la industria**.

Regresan las invocaciones
Los sidéreos nos concecerán su poder solo cuando lo consideren oportuno.

Pesca, fotografía, cocina y explora
Los protagonistas disfrutarán y mejorarán sus hobbies a lo largo de la aventura.

La Ambición de un Rey
¿Aliado o enemigo?

Un torrente de emociones me ha invadido jugando a *Final Fantasy XV*. Alegría, ánimo, esperanza, ilusión, expectación, tristeza y alguna que otra carcajada han acompañado a momentos de frustración, incomprensión e incluso enfado. Momentos en los que a veces el juego conseguía lo que se proponía —desde frustrarme hasta hacerme reír—, y otros en los que era yo quien me enfadaba con él sin que el juego lo pretendiese. Es quizás la mejor manera de comenzar un relato que me es muy difícil, especialmente por lo amplio del título en todos sus aspectos.

La ambición es la bandera de *Final Fantasy XV*, y también su peor enemigo. Square Enix ha decidido abarcarlo todo, quizás más de lo sensato. Lo ha hecho de una manera que **ningún otro juego de la historia** se ha atrevido hasta el momento. Y aunque aún estoy anonadado por la magnitud del mismo, es imposible no lamentar los errores que lo alejan de convertirse en una joya.

La historia del Príncipe, sin adornos

Final Fantasy XV comienza dando muchas pistas de que no va a ser una historia al uso. La pomposidad y epicidad propias de los guiones protagonizados por miembros de la realeza pasan a un plano mucho más irónico y actual.

Un planteamiento clásico. Un príncipe que se va a casar por el bien de su pueblo. Una boda política que traerá la paz al reino de Lucis. Un giro de tuerca. Un príncipe que se queda tirado en medio de una carretera que serpentea más allá del horizonte. Que empuja su propio coche entre las bromas y chanzas de unos acompañantes que son —además— sus más íntimos amigos. Unos diálogos iniciales que sirven como **perfecta introducción al tono** con el que se comunica el grupo. Un detalle genial que me hizo pensar de inmediato en mi propio grupos de amigos, conectándome al instante con cuatro personajes que se convertirían en el motor del juego. Y a los que, al final, tendrás la sensación de haber conocido durante toda la vida.



Las muchas caras de la amistad

—

El trío estará compuesto por Prompto, el más joven y risueño del grupo. Gladiolus, cuya fortaleza física y franqueza servirán de referente a Noctis, e Ignis (*fig.*), un personaje calmado y de buen corazón que servirá como guía y punto de sensatez dentro del propio grupo.



> *Estamos ante el Final Fantasy más ambicioso hasta la fecha.*

Tres y solo tres serán los personajes que nos acompañarán, convirtiéndose en la oportunidad idónea para profundizar en ellos. Una pandilla de amigos que resulta en todo momento creíble y que comienza el viaje como una buena oportunidad de disfrutar del tiempo que les queda juntos antes de que Noctis deba asumir su responsabilidad como consorte.

Los **puntos más fuertes** de *Final Fantasy XV* gravitan en torno a los cuatro protagonistas. A la **sencillez** que les rodea. El mayor acierto del juego está en la manera que consigue retratar los pequeños detalles que les dan vida y hacen creíbles. Recorriendo el país en coche, el juego

nos lleva a profundizar en el grupo mientras comparten momentos inolvidables y bien retratados.

Los planteamientos que rodean a los personajes están sutilmente combinados con las mecánicas que pone a nuestra disposición el propio juego. Al acabar cada día, el grupo se reúne en torno a una hoguera y de este momento tan sencillo, el juego genera una interesante mecánica: convirtiéndolo en el momento en que asimilan toda la experiencia del día y suben de nivel.

Sin embargo, antes del merecido descanso hay un punto en el que podemos recurrir a las **habilidades culinarias de Ignis** para preparar diferentes platos que nos darán las bonificaciones necesarias con las que afrontar el día que está por venir. Y así, nos encontramos ante un sistema de preparación especialmente relevante a la hora de enfrentarnos a los enemigos más duros del juego.

La combinatoria no acaba aquí, y es que para poder cocinar los mejores platos, tendremos que explorar el vasto mapa, reunir los mejores ingredientes y contribuir a que el recetario de Ignis se amplíe. Todo esto, surgido de un momento tan sencillo como la cena de un grupo de amigos, es aprovechado con una **mecánica jugable inteligente**.

Estos detalles acaban perfilando a Noctis y sus amigos en algo que va mucho más allá de la cuestionada *"boy-band"* y les convierte en figuras inolvidables. Gracias al tiempo que pasamos con ellos, el juego los cincela con tanta maestría que acaban convirtiéndose en algunos de **los personajes mejor desarrollados** dentro de la franquicia. Personajes que, además, evolucionarán a raíz de los sucesos que ocurren a lo largo de la historia.

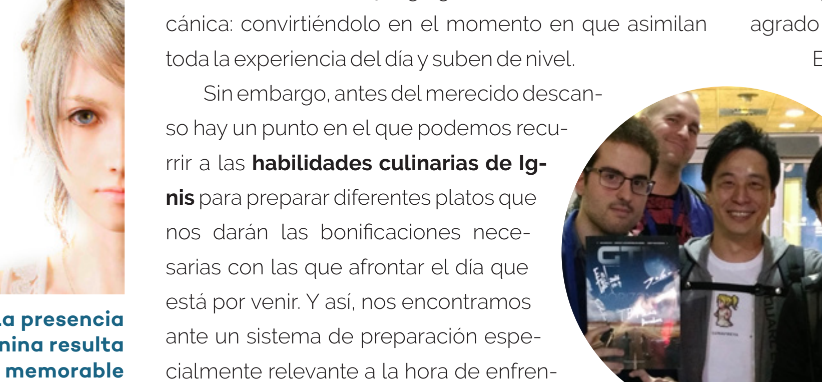
Uno de los aspectos más trabajados es su espectacular sistema de combate. Si bien es cierto que la primera toma de contacto con el mismo puede resultar algo caótica, a medida que vas dominándolo consigues ver todo el jugo que se le puede sacar. Tan solo manejaremos a Noctis, y una de sus mejores bazas está en la posibilidad de cambiar instantáneamente de arma. La mecánica consiste en mantener pulsado un botón y servirnos del ángulo del joystick para variar la combinatoria de ataques. A medida que profundicemos, iremos cogiéndole el truco a cambiar de arma en medio de un combo, esquivar, defendernos, contratacar y teletransportarnos frente a los enemigos. Todo ello aderezado con un peculiar sistema de magias que puede no ser del agrado de todo el mundo.

En Final Fantasy XV **la magia es un bien preciado**, y por tanto se ha reducido enormemente su uso. Esto hace que resulte mucho más espectacular, único y devastador. Los hechizos serán una parte más de nuestro inventario y tendremos que **equiparnos** con ellos como si de cualquier arma se tratase. A lo largo del mapeado iremos encontrando menas energéticas con las que crearemos diferentes conjuros que almacenar en viales y a los que recurriremos en combate como si de una granada se tratase. La gracia —una vez más— está en cómo el juego combina los elementos de exploración para darnos una ventaja sobre el campo de batalla. El sistema de conjuros nos permite incluir objetos en la creación de nuestros hechizos, otorgándoles propiedades de lo más variopintas. Duplicar el daño, envenenar, ganar más experiencia o incluso sanar serán algunas de las variantes que **podremos conferir** a nuestros conjuros.



Dos planteamientos en un juego

Llama la atención la distribución del planteamiento del propio juego. La primera parte de la aventura transcurre en un mundo abierto de enormes dimensiones. En él, podemos explorar hasta el último rincón de Lucis, yendo y viniendo por sus carreteras. Disfrutaremos de **una dirección artística de altísimo nivel**, con inspiraciones visuales y arquitectónicas que harán las delicias de todo aquel amante de la cultura. Visitaremos ciudades, haremos un sinfín de misiones secundarias, participaremos en cacerías y disfrutaremos del tiempo junto a nuestros compañeros. Es una parte **diseñada para**



DIRECTOR

HAJIME TABATA

...

Director de *Final Fantasy XV* y máximo responsable de la Unidad de Negocio de Square Enix, además de miembro del comité encargado de mantener el contenido y los lanzamientos de *Final Fantasy* consistentes.

—

"Quiero conseguir que los jugadores se metan aún más en las experiencias"

—

Relevó a **Tetsuya Nomura** en el año 2014 y hasta entonces era co-director del proyecto. Durante su trabajo en el juego, bromeó con que dormía unas tres horas al día.

La presencia femenina resulta memorable

—

A pesar de las críticas recibidas por la ausencia de féminas en el equipo, lo cierto es que *Final Fantasy XV* tiene representación femenina de primer nivel en los aspectos más relevantes del título. Aranea Highwind, Lunafreya, Gentiana y Camelia, Primera Ministra de Accordo son figuras que destacan en sus respectivos campos.

sentirnos en la piel de los personajes. Seremos libres de ir directos a través de la línea argumental, o perdernos en otras lides. En cualquier caso, es **el momento en que se forja el vínculo** con el resto del grupo. Es una parte llena de detalles, donde el mundo de Eos nos irá dando pistas sobre lo que sucede más allá de lo que vemos.

Es precisamente esta porción del juego la que me enamoró hasta la médula. La sensación de llegar a una gasolinera cercana, hacer un pequeño descanso y ver cómo **los personajes interactúan entre ellos** con pequeños matices que nada aportan a la trama y mucho a la construcción de cada uno. Detalles como entrar al establecimiento y ver a Noctis sorprenderse de que se haya agotado el café favorito de Ignis, mientras Prompto susurra que —como se entere el susodicho— le va a dar algo. Detalles. **Simples y maravillosos detalles**, que dotan de una cuarta dimensión a cada miembro del equipo.

> “ *Disfrutaremos de conversaciones intrascendentes y, a su vez, muy humanas.*

Todo lo que la primera parte del juego se esfuerza por construir, se viene abajo llegados a cierto punto. Entonces, el juego nos avisa de que las aventuras por el mundo abierto van a tocar a su fin. Cruzada la frontera, visitamos un juego que nada tiene que ver con el que habíamos disfrutado hasta el momento.

Se entiende que Square Enix **decide cercenar la libertad en aras de potenciar la narrativa**. Para crear una situación en la que el grupo protagonista no tenga tiempo de pararse a ayudar a un ciudadano: y sólo pueda y quiera avanzar.

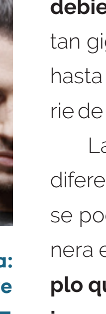
Estaba deseando llegar a un *momentum* más lineal donde todos **esos esfuerzos y detalles** que había visto en el mundo abierto, se tradujesen en homónimos narrativos que construyesen un argumento memorable. **No fue así.**

La cantidad de mimo por el detalle **desaparece por completo** llegados a esta parte, donde un torrente de capítulos se suceden uno detrás de otro, apresurados. Algunos extremadamente cortos, y otros extremadamente largos. Cada capítulo propone una variación jugable que nos hará vivir la aventura de distinta manera. **Saltando** de un avión a otro como en un juego de aventuras, **conduciendo** a toda velocidad por la carretera o **escondiéndonos** de enemigos letales como en un *survival*. Sin embargo, y más allá de las "*novedades jugables*" **la narrativa se ve perjudicada.** La historia está tan recortada que en ocasiones es imposible seguirla. Seremos testigos de un sinfín de momentos que *deberían* ser impactantes, pero están contados con prisa o no han sido tratados con el cariño que recibe la primera parte del juego. Los dos últimos capítulos resultan especialmente dolorosos por lo mucho que se pierde narrativamente y lo tedioso que se vuelve en términos jugables. Tedio que —de ser la intención de Square— consiguen transmitir al jugador con mucho acierto. Pero que no se ve recompensado al poner fin a las aspiraciones de **un antagonista brilante pero, de nuevo, desaprovechado.**

MÁS ALLÁ DE SÍ MISMO

Es tanta la ambición, que resulta inexplicable decir que un juego que **puede durar más de 70 horas** no quepa dentro de su propio planteamiento. Es imposible explicar esa sensación de haber **jugado y disfrutado** mucho —muchísimo— y no haber descubierto ni la mitad de lo que sabes que atesora el juego. La cantidad de historias de las que apenas sabes nada. La cantidad de **momentos que debieron ser y no fueron**. Un planteamiento tan gigantesco que ha expandido sus raíces hasta una recomendable película y una serie de animación.

La sensación es clara: podía haber sido diferente. Si no cabía todo en el juego, quizás se podría haber aprovechado de mejor manera el espacio. Sea como fuere, **es un periplo que merece la pena vivir.** Porque **es un juego brillante** en muchísimos aspectos. Es inspirador. Nos habla de otra manera de contar historias. De otra manera de representar personajes. De otro modo de entender el JRPG. Como colofón, el final es muy capaz de emocionar gracias al vínculo que establecemos con los protagonistas. Y para ello, tan sólo necesita recurrir a aquello que tan bien retrata: **la sencillez de la más pura amistad.**



La película: Kingsglaive

La magnitud de Final Fantasy XV es tal que da para una película de intachable factura técnica que ayuda mucho a contextualizar los hechos acaecidos durante el juego.



9

EN NUESTRA WEB

“Final Fantasy alcanza una nueva dimensión en un viaje a la madurez”

—Alejandro Castillo

DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
LANZAMIENTO: 29/11/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE

ANÁLISIS

THE LAST GUARDIAN

POR JUAN PEDRO PRAT

Enfrentarse a un juego como *The Last Guardian* no es fácil. Las expectativas que los jugadores tienen puestas en un juego como este hacen que incluso nosotros, los que nos dedicamos al análisis de videojuegos, dudemos de nuestro criterio, pongamos toda la carne en el asador y aun así nos de miedo elaborar un texto informativo capaz de reflejar todo lo que ha sido una experiencia como esta. Me encuentro en una situación más o menos parecida. El respeto que siento por el trabajo de los demás **me impide afirmar categóricamente que algo es tremendamente malo, pero en las siguientes líneas leeréis la descripción y reflexión sobre mis horas junto a Trico**. Unas horas que a muchos pueden no haberles parecido suficientes y a otros les habrán sabido a gloria, pero que sin duda han marcado este 2016 y, seguramente, la vida de algunos jugadores que lo esperaban durante estos diez años.

MISTERIO, EMPATÍA Y MAGIA

No sabemos muy bien dónde estamos, pero a nuestro lado yace una bestia descomunal conocida por ser devoradora de hombres. El protagonista de esta aventura es un pequeño niño que viste unas túnicas pertenecientes a alguna tribu y cuya primera reacción al ver a Trico será, obviamente, de temor.

La historia en ***The Last Guardian*** nos encierra en una especie de prisión, unas ruinas antiguas construidas como un laberinto destinado a que todo el que entre allí, no vuelva a salir. Pues precisamen-

te esa será nuestra misión, sí, y digo *nuestra* pues será trabajo tanto del jovencito como de Trico ir superando cada una de las pruebas y escenarios que nos encontremos, ya que el uno no podrá avanzar sin el otro.

En este punto es en donde comienza nuestra aventura. **No sabemos qué es Trico o qué hace allí; no sabemos quién es el joven protagonista, pero sí que sabemos que para salir de allí vamos a tener que llevarnos bien con nuestro emplumado compañero.** Este elemento es el que construirá una historia mágica y misteriosa, ya que no tenemos datos que contextualicen el porqué, el dónde o el cómo hemos llegado hasta ese lugar, pero es que habrá un punto en el que ni lo querremos saber, pues la relación entre Trico y el chico copará todo el protagonismo de un juego que va creando más misterios de los que es capaz de resolver.

El paulatino acercamiento entre los dos personajes **nos hará empatizar con ellos sin casi darnos cuenta.** Al principio estaremos más pendientes de saber qué ha ocurrido, qué es esa prisión, qué es esa criatura mitad perro mitad pájaro. Después solo tendremos ojos para ayudar a Trico en sus momentos más bajos y en buscar comida para que se encuentre en óptimas condiciones.

Como ya he explicado un poco más arriba, **los misterios se suceden uno tras otro** y *The Last Guardian* no es el tipo de juego que nos da las respuestas servidas, sino que, como ya dijo el propio Fumito Ueda, el jugador tendrá que poner mucho de su cosecha propia para sacar sus propias conclusiones.

TRICO Y LA FIDELIDAD DE LAS BESTIAS

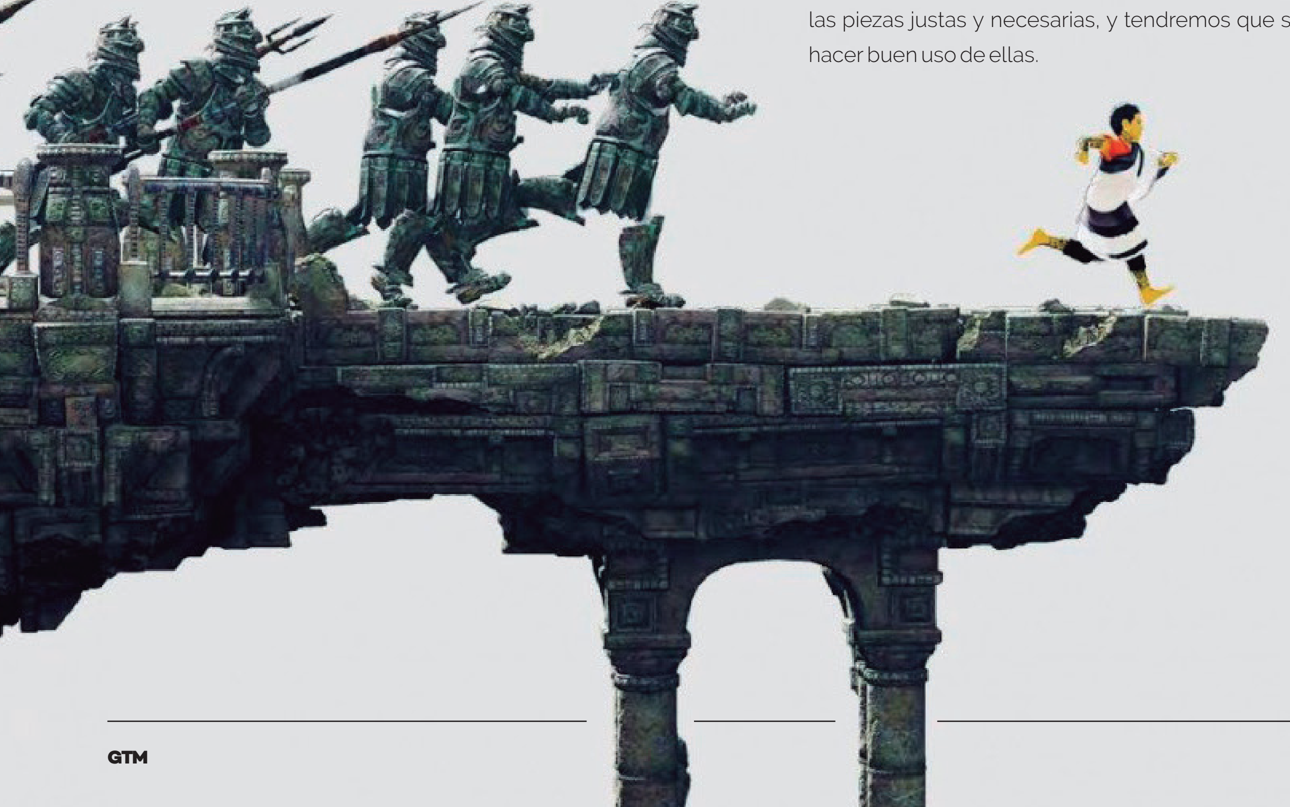
Dicen que el perro es el mejor amigo del hombre, pero muchos de vosotros que a estas alturas ya habéis jugado a *The Last Guardian* seguro que no os importaría tener un Trico. El equipo de Fumito Ueda ha creado un verdadero ser vivo, un animal que responde a sus instintos, a sus propias inquietudes y cuya lealtad y cariño nos ganaremos segundo a segundo. No nos extraña que **una de las principales bazas de este juego sea Trico** (cuyo nombre fue utilizado para referirse al juego en sus estadios más prematuros de desarrollo). Sin desmerecer la construcción del pequeño joven al que manejamos los jugadores, la bestia, que combina características de diferentes animales, nos dejará maravillados en su comportamiento, ya que descubriremos que es como el de muchos animales.

Trico sentirá curiosidad y explorará, se sentirá atraído por diferentes estímulos y no nos hará ni caso, y también se asustará y tendremos que tranquilizarlo. El abanico de expresiones, movimientos y gruñidos nos harán sentir como que tenemos a nuestra propia mascota, de unos diez metros de longitud, pero compañero fiel al fin y al cabo. El estudio ha pulido al máximo la inteligencia artificial de Trico, ya que durante toda nuestra aventura le necesitaremos en muchas ocasiones, pero no siempre conseguiremos que haga lo que le pedimos. Podrá aprender y conforme nuestra relación se vaya consolidando, sus respuestas serán cada vez más inteligentes y podremos conseguir que realice más acciones según lo necesitemos.

El animal reaccionará de manera natural según sus instintos y apetencias: **lo mismo se sienta y se rasca que agita la cabeza para intentar tirarnos cuando estemos escalando sobre él.** También se dará una vuelta por los alrededores cuando ve que no le hacemos mucho caso. Esto vendrá realmente bien si nos quedamos un poco atascados en alguna parte del juego, ya que Trico avanzará por sí solo a algunas zonas a las que solo podremos llegar con su ayuda.

PUZLES Y UNA DIFICULTAD PARA LOS MÁS AVISPADOS

Mientras comentaba mi progreso en el juego con algunos compañeros, uno me preguntaba si los puzles eran difíciles y eran muchos, si había que dejarse un poco los sesos para pasar cada zona porque eso era una de las características que esperaba del juego. **Contesté con un rotundo sí, pues *The Last Guardian* es un complejo y enorme** puzle que no se resolverá fácilmente. Fumito Ueda nos ha dado las piezas justas y necesarias, y tendremos que saber localizarlas y hacer buen uso de ellas.



Pasar de una zona a otra en el extraño escenario donde nos encontramos será una prueba en sí misma y tendremos que encontrar los accesos y las mecánicas necesarias para pasar a la siguiente fase. **Algunos de estos rompecabezas serán extremadamente intrincados, sobre todo porque el juego ofrece muy poca ayuda al jugador para resolver cada uno de ellos**. Eso no quiere decir que de vez en cuando no veamos un movimiento de cámara extraño apuntando a una zona concreta, pero en la mayoría de los casos tendremos que explorar, movernos e ir de arriba abajo para saber cuál será el paso que tendremos que dar para poder avanzar.

A pesar de esto, no siendo un experto en la resolución de puzles, he podido terminar el juego fijándome tremendamente bien en el espacio que me rodea. **Como consejo para los que puedan asustarse por esto, intentad escalar las paredes o interactuar con Trico**, la respuesta terminará por aparecer en vuestra mente si la agitáis un poco.

ESPACIOS DETALLADOS Y LA IMPORTANCIA DEL COLOR

Uno de los temas más candentes tras los primeros análisis de *The Last Guardian* era la tasa de *frames* por segundo que alcanzaba el juego. Muchos se llevaron las manos a la cabeza por lo que leían, **pero mi experiencia con el título de genDESIGN no ha sido decepcionante en ese sentido.** La respuesta o crítica negativa de muchos jugadores puede llegar a ser comprensible si tenemos en cuenta la cantidad de años que lleva el juego en desarrollo y que Ueda es uno de los mayores representantes del videojuego como un arte, pero no he dado con fallos gráficos de relevancia.



Lo que si se nota es el mimo del apartado artístico. **En *The Last Guardian* se ha prestado especial atención a los escenarios**, y ya nos lo decía su director creativo. El entorno **cambia tanto en tan poco tiempo y siempre manteniendo una concordancia estética que nunca sabremos muy bien si subimos, bajamos, avanzamos o retrocedemos**. Es lo que tiene viajar a través de unas ruinas laberínticas. Subiremos a torres altísimas, desde las cuales podremos ver cómo la niebla o las propias nubes engullen todo lo que hay bajo ellas; nos introduciremos en cuevas y ruinas antiguas donde nuestra visión podrá engañarnos e incluso tendremos que llegar a las profundidades acuáticas de las instalaciones para poder avanzar.

La iluminación y los colores son dos de los aspectos más cuidados en *The Last Guardian*, sobre todo este último. Con respecto a las luces y las sombras, habrá un claro contraste entre las zonas exteriores (donde da el sol) y aquellas que se encuentran en el interior, donde encontraremos antorchas o frágiles reflejos de las zonas al aire libre. La cuestión de los colores me ha llamado poderosamente la atención, pues tienen un significado como si de símbolos se tratasen.

Al igual que nosotros entendemos el color rojo como peligro, en el caso de *The Last Guardian* las tonalidades cromáticas están cambiadas y si nos fijamos en Trico aprenderemos muchas cosas. **Los ojos de la bestia cambiarán de color según los eventos que presencie**: amarillo si algo le causa interés, rojo si lo que ve es potencialmente peligroso para él y azul para cuando hay que iluminar zonas más oscuras, aunque este tono (no casualmente) es de los más importantes en el juego si tenemos en cuenta que las áreas más peligrosas para el jovencito están representadas por este color.

UNA CÁMARA PÉSIMA Y CONTROLES TOSCOS

Pero no todo podía ser de color de rosa. Quizá sea marca de la casa o quizá simplemente muy poca atención en lo que a jugabilidad se refiere, **pero *The Last Guardian* tiene fallos importantes a la hora de ponernos a sus mandos**. Hablamos de una **cámara pésima**, que muestra ángulos muy cerrados y en ocasiones puede hacer que nos mareemos un poco o que no podamos observar bien por dónde ir, ya que su movimiento es ortopédico y disfuncional.

Este elemento es de gran importancia, ya que el juego se basa en reconocer nuestros alrededores para movernos a través de él. No sabremos si podremos subir o bajar si la cámara no nos echa una mano. En este caso nos la echa, pero al cuello.

Otro de los puntos negativos son los controles del joven protagonista al que tendremos que manejar. **Su movimiento es exagerado y poco preciso**, lo que llevará a que nos despeñemos en más de una ocasión o que no podamos recoger correctamente los objetos para modificar el escenario y seguir avanzando. Esto ocurre también cuando nos tenemos que montar en Trico, pues escalar por su lomo sumando estos malos controles y el movimiento de la cámara, hará que muchas veces no sepamos en qué parte del cuerpo del animal estamos metidos.

CONCLUSIÓN

***The Last Guardian* encierra una historia mágica**, que cala muy rápido en nuestro corazón y que seguramente se sirva de este poder para nublarnos la vista, pero hay que mantener la mente fría y reconocer que hay fallos importantes en un juego cuyo desarrollo se ha dilatado mucho en el tiempo y que ha terminado siendo lanzado para una de las consolas de más potencia en la actualidad. Todo ello no le resta valor al conjunto del juego, pero sí es cierto que el margen de mejora existe.

DESARROLLADOR: GENDESIGN / SCE JAPAN STUDIO
LANZAMIENTO: 06/12/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4



EN NUESTRA WEB

"Echamos a volar en una aventura misteriosa y bonita"

—Juan Pedro Prat



A SOLAS CON

LOS BAKER

RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

Transcripción de la cinta de audio [CD-33VH88], hallada en las inmediaciones del hogar de los Baker el 9 de diciembre a las 12:58 horas. Estado de Luisiana.

Aún me pregunto cómo he acabado aquí… En tan sólo tres horas mi mundo se ha derrumbado. Todo lo que creía conocer sobre el miedo ha cobrado un nuevo sentido. Aquello reservado para las pesadillas más oscuras ha tomado forma frente a mí. Debo contarle a la gente lo que está pasando. Debo sobrevivir al horror y… Mia… ¿Dónde coño estás, Mia?

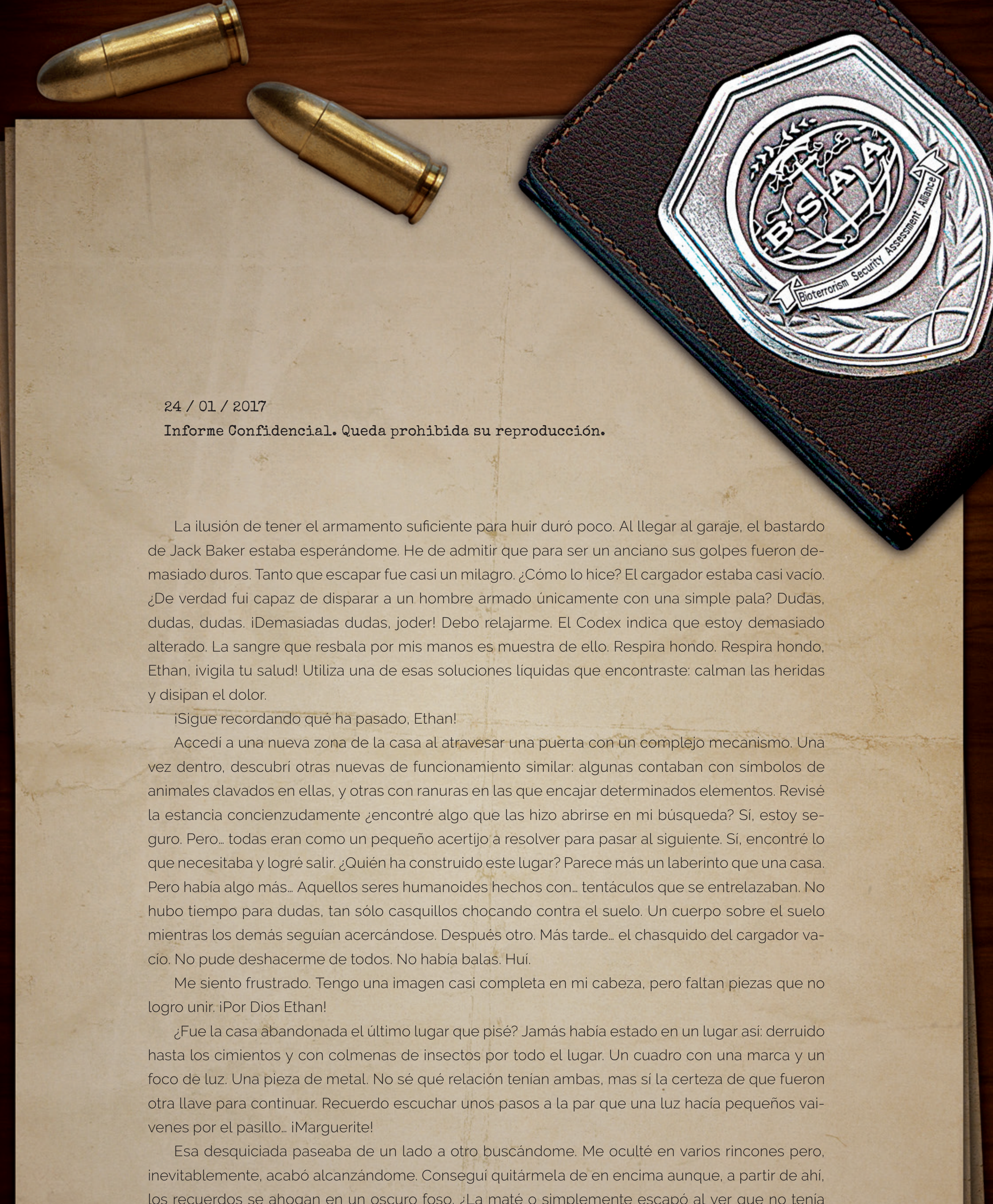
Recuerdo… recuerdo a los Baker. Esos bastardos me dieron un lugar de honor en la mesa mientras disfrutaban de su cena, si es que a eso se le puede llamar «cena». Junto a mí, la abuela de la familia: estática, casi como si estuviera muerta. Postrada en su silla de ruedas y con la mirada perdida sin dejar de tararear una tétrica nana. A su lado se encontraba uno de sus hijos, Lucas. Si la locura tuviera una forma corpórea de presentarse, sin duda estaría encarnada en él. Con tan sólo escucharle dos frases tuve claro que era el más enfermo de todos. Frente a mí se encontraban los padres de familia: Jack y Marguerite. Nunca había visto una mujer tan desagradable tanto física como mentalmente. Su boca parecía un pozo de estiércol a cada nueva palabra que salía de ella. Esa hija de puta intentó darme de comer un trozo de carne podrida y, después, se volvió loca. Sobre él… qué decir. Un paleto con rasgos psicóticos y sin ningún respeto por nada a su alrededor.

Mi mente pelea por reconstruir todo lo ocurrido, pero me es complicado.

Sé que una llamada me dio la oportunidad de salir de esa habitación. Sé que encontré una pequeña trampilla por la que zafarme. Y también sé que alguien, al otro lado del teléfono, quería ayudarme. ¿Cómo podía saber en qué habitación me encontraba? Si no me equivoco, hablé varias veces con ella durante este tiempo… ¿Quién será? ¿Por qué quiere ayudarme? ¿Será parte del juego de esa familia?

También recuerdo a un policía. ¡El muy cabrón me dejó abandonado! Aunque, un momento… ¿de verdad no quiso ayudarme?

Demasiadas lagunas en mi mente. Necesito concentrarme si quiero salir de aquí. Gracias a Dios encontré una navaja en mi huida con la que pude acceder a nuevas estancias. Poco después, tuve un golpe de suerte con una pistola y unas pocas balas extra. Pensé que sería suficiente para lograr escapar de este agujero. Pense mal.



24 / 01 / 2017

Informe Confidencial. Queda prohibida su reproducción.

La ilusión de tener el armamento suficiente para huir duró poco. Al llegar al garaje, el bastardo de Jack Baker estaba esperándome. He de admitir que para ser un anciano sus golpes fueron demasiado duros. Tanto que escapar fue casi un milagro. ¿Cómo lo hice? El cargador estaba casi vacío. ¿De verdad fui capaz de disparar a un hombre armado únicamente con una simple pala? Dudas, dudas, dudas. ¡Demasiadas dudas, joder! Debo relajarme. El Codex indica que estoy demasiado alterado. La sangre que resbala por mis manos es muestra de ello. Respira hondo. Respira hondo, Ethan, ¡vigila tu salud! Utiliza una de esas soluciones líquidas que encontraste: calman las heridas y disipan el dolor.

¡Sigue recordando qué ha pasado, Ethan!

Accedí a una nueva zona de la casa al atravesar una puerta con un complejo mecanismo. Una vez dentro, descubrí otras nuevas de funcionamiento similar: algunas contaban con símbolos de animales clavados en ellas, y otras con ranuras en las que encajar determinados elementos. Revisé la estancia concienzudamente ¿encontré algo que las hizo abrirse en mi búsqueda? Sí, estoy seguro. Pero… todas eran como un pequeño acertijo a resolver para pasar al siguiente. Sí, encontré lo que necesitaba y logré salir. ¿Quién ha construido este lugar? Parece más un laberinto que una casa. Pero había algo más… Aquellos seres humanoides hechos con… tentáculos que se entrelazaban. No hubo tiempo para dudas, tan sólo casquillos chocando contra el suelo. Un cuerpo sobre el suelo mientras los demás seguían acercándose. Después otro. Más tarde… el chasquido del cargador vacío. No pude deshacerme de todos. No había balas. Huí.

Me siento frustrado. Tengo una imagen casi completa en mi cabeza, pero faltan piezas que no logro unir. ¡Por Dios Ethan!

¿Fue la casa abandonada el último lugar que pisé? Jamás había estado en un lugar así: derruido hasta los cimientos y con colmenas de insectos por todo el lugar. Un cuadro con una marca y un foco de luz. Una pieza de metal. No sé qué relación tenían ambas, mas sí la certeza de que fueron otra llave para continuar. Recuerdo escuchar unos pasos a la par que una luz hacía pequeños vaivenes por el pasillo… ¡Marguerite!

Esa desquiciada paseaba de un lado a otro buscándome. Me oculté en varios rincones pero, inevitablemente, acabó alcanzándome. Conseguí quitármela de en encima aunque, a partir de ahí, los recuerdos se ahogan en un oscuro foso. ¿La maté o simplemente escapó al ver que no tenía posibilidades contra un hombre más joven que ella…?

Impresiones

Después de este pequeño relato—incluyendo detalles nuestra partida— más parecido a un delirio que a nuestras primeras impresiones de *Resident Evil 7*, podéis imaginar cuál ha sido nuestro grado de satisfacción al ponernos a los mandos: la experiencia ha sido tan buena que realmente lo vivimos en primera persona.

—

No obstante, bajo estas líneas encontraréis algo más clásico y habitual

—

Gracias a Koch Media tuvimos la ocasión de disfrutar durante tres horas de una versión prácticamente final del título. Capcom ha jugado al despiste desde el inicio, primero con *The Kitchen* y luego con las sucesivas *demos* que han ido haciendo públicas. Sin olvidarnos de los *trailers* en los que han mostrado pequeñas dosis de su videojuego, que nos negaban la posibilidad de crear una imagen global del conjunto funcionando. *Resident Evil 7* es, sin duda, la gran apuesta de la compañía asiática y, a riesgo de equivocarnos: bajo nuestro punto de vista nos encontramos ante **uno de los grandes títulos de terror** para el año que entra.

Muchos usuarios tenían ciertas dudas acerca del enfoque de este nuevo capítulo. No obstante, ya os decimos de antemano que Capcom ha sido capaz de devolver la saga a los orígenes **en cuanto a las sensaciones experimentadas** a través de algo totalmente nuevo. No confundamos el retorno en términos jugables, sino en esa sensación tan agradable al estar a los mandos.

Uno de los mayores representantes del *survival-horror* por excelencia está dispuesto a recuperar su corona y por ello nos planteará una aventura en la que el papel protagonista vuelve a centrarse en los puzles, la exploración —con *backtracking* incluido—, el inventario limitado, la falta de recursos, los sustos y combates llenos de tensión. Todo esto lo hemos visto antes, es cierto. Pero ahora, en lugar de tener una cámara fija que limite nuestra visión, será **nuestro propio punto de vista** el que nos impedirá conocer qué se mueve a nuestras espaldas.

No queremos entrar en muchos detalles sobre la historia, pero sí os diremos que tenemos ganas de más. De mucho más. Nos situamos temporalmente después de *Resident Evil 6* en Luisiana, al sur de los Estados Unidos, donde precisamente **no son pocos** los casos de personas desaparecidas. Como no podía ser de otra manera, nadie sabe qué está ocurriendo pese a las investigaciones... excepto tú, que **acabas compartiendo mesa** frente a los supuestos responsables de todo.

El nivel de diseño y cuidado queda patente a los pocos segundos de ponerse a los mandos: la ambientación es **extremadamente realista**, con multitud de detalles y un buen acabado, mostrando el macabro entorno en el que vive la familia, sin limitaciones de ningún tipo: las dosis de *gore* están más que aseguradas. Nos recuerda a una producción —mucho más cuidada, eso sí— de serie B, algo **más cercano al planteamiento del *Resident Evil* original.** Por otro lado, las pequeñas descripciones en objetos aleatorios vuelven a estar presentes. Es algo que pude comprobar al examinar un pequeño cuadro en el que se leía «Montañas Arklay». No encontramos ningún elemento sin sentido y, además, la iluminación era perfecta. Sistema que servirá para alimentar las dudas sobre **qué nos encontraremos** en esa sala iluminada tan solo por una luz de emergencia. La misma iluminación que querrá disuadirnos de nuestra obligación a la hora de investigar los diferentes rincones en busca de recursos. **El impacto visual es más que evidente.**

En relación al doblaje, el nivel está a la altura. Esto nos ayudará a meternos en el papel protagonista más aún, dejando que nuestras miradas se centren en el foco de atención y ahorrándonos seguir líneas del texto subtitulado. Asimismo, para los más puristas, nos dan la opción de elegir en qué idioma se muestran voces y textos. El hilo musical estará presente pero sin querer llamar la atención más de lo necesario.

—

En cambio, el ruido ambiental, los goznes de las puertas girando o las pisadas en la habitación de al lado se percibirán a la perfección

—



Respecto a la jugabilidad, nos satisface anunciaros que **es un *survival-horror* con todas las de la ley**.

Las pistas brillarán por su ausencia y **los puzles serán clave** para pasar de una estancia a otra. Como anécdota, hemos de decir que algunos compañeros tuvieron problemas a la hora de avanzar **al no saber interpretar las pistas que daba el juego** para resolver los puzles. En nuestro camino será más que obligatorio explorar hasta el mínimo detalle de las diferentes habitaciones para coger un objeto determinado, volver sobre nuestros pasos y acceder a una sala totalmente nueva para acabar leyendo cierto documento en el que estará **la clave del siguiente reto**. Eso sí, contamos con total libertad para explorar las habitaciones que estén disponibles.

Al principio no disponemos de ningún arma, obligados a escondernos y huir mientras resolvemos la manera de salir de ese agujero. Como **arma inicial** contaremos con una pequeña navaja. Ésta servirá para acceder a determinadas acciones así como para defendernos vagamente. De hecho, recomendaríamos usarla sólo para puntos clave o para romper cajas en busca de suministros. Poco después nos haremos con una pistola de verdad y unas cuantas balas.

—

También encontraremos hierbas y fluidos con los que obtendremos soluciones curativas

—

Todos estos recursos están **muy limitados** y, en algunos casos, bien escondidos. Entre las novedades en consumibles destacaremos los psico-estimulantes, con los que **veremos objetos ocultos** durante un breve periodo de tiempo. Además tendremos pólvora, con la que fabricar munición mejorada. Cada nueva decisión sobre si combatir o curarnos **se reflejará en el éxito o fracaso del futuro**. Dada la limitación del inventario hay que decidir bien si hacernos con determinado objeto en ese instante o esperar para recogerlo más adelante. Otro de los elementos que contentará a los más fieles de la saga es el baúl. Su funcionamiento es similar al que conocíamos hasta ahora, ya que conecta el interior de unos con otros.

De igual manera **vuelven los puntos de guardado**. Las máquinas de escribir han pasado a convertirse en pequeñas grabadoras de voz. Sin embargo, en el nivel de dificultad por defecto también saltarán autoguardados a modo de punto de control en determinados momentos de la historia. Una vez completemos la aventura se desbloqueará la dificultad *«Madhouse»*, **donde desaparecerán los guardados automáticos** y pasarán a ser limitados.



—

¡Oye, oye! ¿Y habrá zombies? ¿Euuuh? ¡Zombies!... Pues la verdad es que no

—

Parece que el enemigo base de esta entrega serán los «Holoforms». Son lentos y torpes, pero de vez en cuando hacen algún movimiento errático que nos hará fallar más de un disparo. De por sí aguantan bien los impactos en la cabeza, aunque caerán si acertamos varios seguidos. Otra opción es desmembrarles. No serán la única amenaza: también **nos las veremos con enemigos más duros,** así como partes en las que nos seguirá un *"némesis"* prácticamente invencible.

Como remate, sobre todo para los **completistas**, podremos buscar los diferentes documentos —unos más relevantes que otros— como viene siendo habitual en la saga, pero con unos añadidos. Tendremos que recoger **monedas de oro**, así como «Mr. Everywhere», unos pequeños muñecos de cabeza bailonga deseosos de recibir un golpe por nuestra parte. Asimismo, encontraremos en el mapa diferentes **VHS** a través de los cuales **viviremos historias paralelas a la del protagonista**, cambiando alguna de las mecánicas jugables o limitándolas de cara a que el jugador cambie de estrategia para completarlas.

Como conclusiones finales, es más que palpable que Capcom se ha puesto las pilas para contentarnos a todos aficionados de la vieja escuela, recuperando esos factores que encumbraron a los títulos de la saga durante sus primeros pasos, y a su vez dándonos **algo que huele a nuevo.** A falta de probar el título final, estamos más que encantados. **¿Estaría bien decir que el rey del terror ha vuelto?**

VUELVE GRAVITY RUSH,

—

VUELVE

LA REINA DE LA GRAVEDAD

POR CARLOS SANTILLANA

Dentro de poco estará entre nosotros *Gravity Rush 2*, pero antes repasemos su apasionante trasfondo y conozcamos más sobre Kat, una chica corriente convertida en heroína.



Gravity Rush no habría funcionado tan bien si no fuera por Kat, un personaje simplemente brillante.

La enorme mayoría de personajes protagonistas en los videojuegos tienen algunas características comunes. Como por ejemplo alguna maldición, marca o habilidad que lo convierte en un marginado/salvador. O quizá son miembros de la realeza o alguna estirpe en pos de una épica misión para salvar la ciudad, el país, el mundo o hasta la galaxia. En definitiva, son los héroes sobre lo que gira todo.

Kat, en cambio, es una chica normal. Sí, descubre que tiene poderes y que no recuerda nada, pero eso **no le supone un trauma ni una obsesión**. Ni siquiera se autoimpone ser una heroína para la ciudad. Ella despierta sin saber nada de su pasado y se plantea un objetivo tremendamente lógico: encontrar un lugar que le sirva de hogar. No para convertirlo en su base secreta de operaciones, su anhelo es mucho más mundano: darse una ducha.

Por supuesto, tiene curiosidad por su pasado y por saber la razón de sus poderes (o mejor dicho, por qué le otorga poderes un extraño gato al que apoda Dusty), pero no es su máxima prioridad. Kat prefiere buscar muebles para su nueva casa ayudando a la gente, que no se sorprende de sus poderes, sino más bien al contrario. Por tanto, ella entiende que su función en la ciudad es ayudar con ciertos trabajos.

Ni siquiera cuando empieza a prestar ayuda con tareas más serias y defender a los ciudadanos de unas criaturas llamadas Nevi, se olvida de sus sencillas preocupaciones. Intenta esquivar a un padre y su hijo que la culpan de perder su casa, ayuda a un chico de la univer-

sidad porque le gusta (que al final, para decepción de Kat, resulta que buscaba ayuda para su novia), se para a comprar helados…

Sus reacciones son tan humanas que resulta adorable. Una chica que tan solo buscaba vivir su vida se ve envuelta poco a poco en una trama muchísimo más compleja de lo que parece a simple vista Incluso cuando las situaciones se vuelven más serias, nunca olvida su lado de chica normal. Piensa más a menudo en qué opinarán de ella o en darse una ducha que en ser una heroina.

PRESAGIO DE DESTRUCCIÓN

La historia básica de *Gravity Rush* podría pasar por el clásico cliché de un héroe que salva la ciudad, pero hay mucho más. Esto son **suposiciones y posibilidades** que la comunidad ha lanzado a través de pequeñas pistas que se dan durante el juego. Algunas parecen más probables que otras, pero todas son apasionantes y muy interesantes.

La gravedad altera el paso del tiempo. Este hecho es fácil de comprobar y además tiene base científica. En el fondo del pilar de Hekseville hay una enorme anomalía gravitatoria por la que se rige todo el tiempo. Por esa razón los niños que se habían perdido hace años en la ciudad junto al núcleo siguen siendo niños, ya que están tan cerca del centro de gravedad que el tiempo pasa extremadamente lento para ellos. Y por eso también Raven es ahora mayor que su hermano Zaza, cuando en realidad es su hermana pequeña.

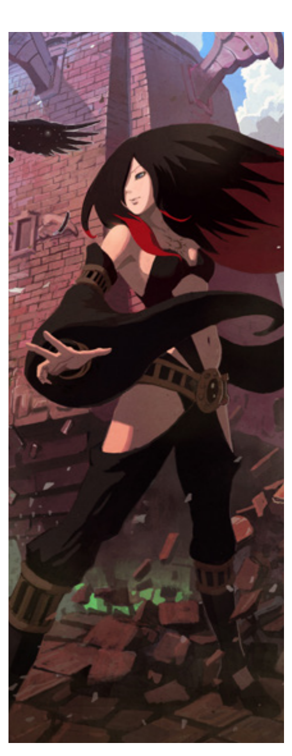
Además, por la ciudad se puede oír la historia de un hombre que escaló el pilar y estuvo arriba durante un año. Al bajar contó todo lo que vio allí, pero la gente no le dio credibilidad, ya que para ellos solo estuvo un día fuera (arriba el tiempo pasa más rápido por estar lejos del centro de gravedad).

Kat proviene de más arriba del pilar, puede que incluso de otra dimensión. Es evidente que no es una ciudadana más de Hekseville, pero sus orígenes son todo un misterio. Alias la llama **«pobre Reina perdida»** y Nala, una mujer de otra dimensión que aparece en ciertos lugares debido a un accidente con la gravedad, dice haber visto a una mujer igual a Kat vestida con una capa que parecía una princesa. Esa mujer coincide en aspecto con la que nos encontramos en una dimensión creada por Cyanea en el subconsciente de Kat.

SINGLOR Y NALA, EL MAYOR MISTERIO

Ya que he mencionado a Nala, toca hablar de uno de los principales misterios de *Gravity Rush*. Si seguimos cierta secundaria descubrimos que intentaban hacer un experimento para salvar a todo el mundo. Posiblemente del continuo aumento de la anomalía gravitacional del núcleo que nos comenta Zaza en la Ciudad de los Niños.

Pero un error de Nala desata un accidente que los tiene atrapados en diferentes planos. Incluso Nala le dice a Kat que ha visto una **«segunda Torre»** (como la de Hekseville). Este accidente podría ser la causa de las tormentas de gravedad e incluso de los Nevi.



A causa de la cercanía al núcleo de gravedad, Raven es mayor que su hermano Zaza, a pesar de haber nacido después.

LOS CREADORES, EL OTRO GRAN MISTERIO

Realmente los Creadores serían más confusos que la historia de Singlor y Nala si no fuera porque forman parte de la historia principal. Los Creadores parecen ser **seres de inmenso poder** cuyas motivaciones no están del todo claras. Tienen capacidad para ver el futuro y crear puentes espacio-temporales o incluso dimensiones. Gade nos ayuda a recuperar las partes de la ciudad que se han perdido, además de mejorar nuestros poderes con unas curiosas manzanas en los planos de la grieta que abre. No aprendemos mucho más de él en gran parte porque Kat no lo toma muy en serio.

Cyanea por su parte parece mucho más importante. Cuenta con tres «personalidades». La chica normal, que los demás niños perdidos no recuerdan ver antes de la caída del autobús, la **Guardiana del Sueño** —otra personalidad cuya labor es mantener a una parte de Cyanea dormida y proteger el Sueño— y la Creadora, la personalidad que **debe permanecer dormida para que el sueño pueda continuar** y que no llega a aparecer en toda la historia.

Hay numerosas pistas sobre ella durante el juego, pero son muy sutiles. Por ejemplo, en el final del juego la Cyanea Guardiana aparece para salvar a Kat y menciona que **«odia interferir, pero debe proteger el sueño»,** momento en el cual Syd, un amigo de Kat que no parece ser muy relevante en la historia, parece reconocer a Cyanea de alguna forma. Todo esto alimenta la posibilidad de que toda la realidad del juego sea un «sueño» fabricado por la Cyanea Creadora y que por eso debe permanecer dormida en todo momento. Incluso se baraja la posibilidad de que el objetivo real de los Nevi sea despertar de ese sueño y volver a la realidad.

Dusty es otro Guardián, pero también tiene relación con los Nevi. Cuando Cyanea ayuda a Kat en el final, libera a Dusty mientras dice: **«Guardián, cumple tu misión. Te libero para que ayudes a la Transmutadora».** De esta forma se confirma que Dusty es otro Guardián (y por tanto también el cuervo de Raven), puede que incluso su misión sea evitar que Cyanea despierte, o puede que la propia Kat, ya que hay otra teoría en la que Kat también podría ser una Creadora.

Además, Dusty (y el cuervo de Raven) tiene una importante relación con los Nevi. Enferma cuando come un alimento anti Nevi y lo usan para aumentar la potencia de la Anémona Marina, que basa su energía en los Nevi.

Todo esto y mucho más es lo que esconde *Gravity Rush* detrás de su aparentemente sencillo argumento. Y es en parte lo que **lo convierte en un juego mucho más grande de lo que la mayoría cree**. La historia de ***Gravity Rush 2*** aún es un misterio, pero se conoce que Kat, Raven y Syd se trasladan a otra ciudad debido a un incidente con la gravedad. ¿Quizá por culpa de Gade o Cyanea, o del accidente de Singlor y Nala? Por suerte no habrá que esperar mucho más para descubrirlo.

ASSASS

RENACIMIENTO: LA ÉPOCA DE EZIO AUDITORE

POR BORJA RUETE

República de Florencia, 1459. María Auditore descansa sobre el mullido lecho en sus aposentos. Viste un camisón blanco que no disimula la curvatura de su hinchado vientre. El dolor viene y va, como prueba fehaciente de lo que está a punto de ocurrir. En un abrir y cerrar de ojos un pinchazo agudo constriñe sus entrañas. Masculla unas palabras ininteligibles y las comadronas irrumpen alarmadas en la habitación. María yace arqueada, con la cabeza apoyada en la almohada. El sudor recorre su cuerpo como ríos en cascada, desciende por su cabeza y se impregna en el oscuro cabello, que luce mojado, deslustrado y pegado al cráneo. Son unos instantes en los que se cree morir, pero un último empujón da la bienvenida a la vida: Ezio Auditore ha nacido.

Han pasado diecisiete años desde ese momento y Ezio se ha convertido en un muchacho sano, vivaz, de travesura consagrada y singularmente ducho en las artes del cortejo. Sin embargo, su mundo se desmorona cuando Uberto Alberti, juez y diestro abogado, conspira con los Borgia y los Pazzi para derrocar al gobierno de Lorenzo El Magnífico, de la familia Médici. Como consecuencia del complot, Alberti sentencia y condena al cadalso a varios miembros destacados de la familia Auditore. Ezio se libra de ese destino de milagro, pero su padre Giovanni y sus hermanos Petrucci y Federico perecen al abrazo de la soga. Es a partir de entonces cuando el joven descubre la verdad sobre su padre e inicia un viaje que le llevará a convertirse en el sabio maestro de la Orden de los Asesinos.

A lo largo de tres juegos (*Assassin's Creed 2, La Hermandad y Revelaciones*), el personaje se verá envuelto en la lucha contra los Templarios y recorrerá ciudades como Florencia, Roma, Venecia o Constantinopla. Ahora bien: **¿Cómo era la época de Ezio Auditore?** ¿Quiénes eran las personas relevantes de su tiempo? ¿Cuáles eran los códigos de esa sociedad?

Podemos definir el Renacimiento como un movimiento ideológico y estético que floreció en Italia a finales del siglo XV, aunque no se extendió por el resto de Europa hasta el XVI. El mundo clásico resurgió de sus cenizas al tiempo que las estatuas, templos y demás vestigios de la Antigua Roma y Grecia reaparecieron junto al estudio de lenguas y de autores clásicos grecolatinos. El hombre intelectual sintió pasión por los viajes, la naturaleza, la ciencia y los misterios, y el humanismo puso las bases para considerar la dignidad del hombre y designarlo como el centro del universo.

A raíz de la obra de Baltasar Castiglione, *El cortesano*, se forjó el ideal del perfecto caballero renacentista: culto en extremo, y a su vez, valiente y hábil en el arte de la guerra. En definitiva, **la pluma, la espada y las artes eran elementos cruciales** para la persona de corte. Por ejemplo, el autor destacaba la sabiduría como única manera de dominar las habilidades del buen escribir: «Así que lo que importa y es más necesario al cortesano para hablar y escribir bien es saber mucho. Porque el que no sabe, ni en espíritu tiene cosa que merezca ser entendida, mal puede decirla o escribirla». Y añade en otro punto: «Verdaderamente quien no aprecia este arte paréceme hombre fuera de toda razón [...]». Cuerpo y mente tenían que estar en armonía.

EZIO EN LAS PODEROSAS CORTES ITALIANAS

Tras la caída del Imperio Romano las provincias se desmoronaron y el equilibrio del mundo cambió inevitablemente. Comenzó la lla-



mada Edad Media, un periodo que comprende muchos siglos y que ha sido vista como una edad oscura, quizá injustamente, como apuntan algunos historiadores con perspicacia. Sea como fuere, el asesino más carismático de la serie de Ubisoft vivió una época ciertamente diferente. **Italia en los siglos renacentistas estaba dividida en pequeñas ciudades-estado o reinos:** República de Florencia, Serenísima República de Venecia, Milán, Ferrara, Mantua, el Reino de Nápoles y de Sicilia, etc.

Los príncipes de la época (entendiendo príncipe no en el sentido estricto de la palabra, ya que hace referencia al noble gobernante que no tiene por qué ser hijo de rey), podían haber heredado su título o haberlo conseguido mediante las armas. Naturalmente, y como ocurre en *Assassin's Creed 2*, **las luchas intestinas y las conspiraciones no cesaban.** Nicolás Maquiavelo plasmó en su tratado político más famoso, *El príncipe*, la metodología para mantenerse en el poder. Un príncipe «puede ser tacaño, cruel, temido, puede incumplir sus promesas, engañar… todo por conservar su Estado, pero debe parecer clemente, leal, íntegro, religioso… ya que al vulgo se le seduce por la apariencia» (Cámara, García, Urquízar, Carrió-Invernizzi y Alzaga: pp.49).

El propio **Maquiavelo**, que debió de conocer a muchos de estos príncipes, escribió sobre uno en concreto, pese a que no citó nombre alguno: «[…] no predica jamás otra cosa que paz y lealtad, pero de la una y de la otra es hostilísimo enemigo y de haber observado la una y la otra, hubiera perdido en más de una ocasión o la reputación o el Estado». Un ejemplo cristalino de la calaña de muchos de estos personajes es el de Federico de Montefeltro, que se hizo con el ducado de Urbino después de cometer fratricidio. Los Gonzaga, por su parte, capturaron a todos los miembros de la familia Bonalcolsi y tomaron por la fuerza el gobierno de la ciudad de Mantua. Lo cierto es que un número considerable de estos príncipes provenía de la clase nobiliaria militar y actuaba como *condottiere*, unos capitanes mercenarios adscritos al ideal bélico de la época.

El arte en el Renacimiento tenía un significado más allá de lo puramente estético. La representación de un arco del triunfo, de un dios griego o de seres mitológicos respondía a una simbología compleja y a códigos difícilmente descifrables para el ser humano de hoy día. **Un artista que aspirara a las más altas cotas debía poseer profundos conocimientos de la Antigüedad,** pero no solo a través de libros, sino también de primera mano. Habían de viajar frecuentemente para observar, estudiar y explorar ruinas y restos arqueológicos. Era requisito indispensable conocer las proporciones de la arquitectura romana, el tratado de Marco Vitruvio, la aritmética y la geometría.

Durante la vida de Ezio Auditore los grandes nobles competían por ser los mayores coleccionistas de piezas de arte y bibliotecas. Actuaban como mecenas y luchaban para atraer a los más excelentes artistas. Por ejemplo, **Leonardo da Vinci (amigo personal**

de Ezio en el videojuego) era un intelectual multidisciplinar, inventor brillante, escultor, arquitecto y pintor extraordinario que estuvo al servicio de Ludovico Sforza. En los últimos años viajó a Francia como pintor de corte del rey Francisco I, enemigo acérrimo del monarca español y emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, Carlos V.

LOS VERICUETOS DEL VATICANO: LA CORTE PAPAL DURANTE EL REINADO DE LOS BORGIA

Rodrigo Borgia es en la ficción de *Assassin's Creed 2* y *Assassin's Creed: La Hermandad* el líder de los Templarios. Era una familia española, natural de Valencia, que en el juego es caracterizada como antagonista de los Asesinos. Ezio Auditore se topa con él por primera vez cuando todavía viste de purpurado. El entonces cardenal había huido del filo agudo del *Assassin* Giovanni Auditore y había conspirado para beneficiar a los Templarios. Borgia fue nombrado papa en 1492, aunque sus actos raramente reflejaron actitudes piadosas.

A los sacerdotes ordenados *in sacris* se les exigía el celibato desde siglos atrás, aunque a lo largo de la historia fueron numerosas las veces en las que dicho mandato imperativo se mantuvo laxo cuando no extremadamente permisivo, sobre todo a medida que la corrupción iba envenenando a la curia romana. En el año 836, durante *El Concilio Aix-la-Chapelle* se admitió abiertamente que en conventos y monasterios se encubrían los escarceos sexuales de los sacerdotes. Casi dos siglos después, el papa Urbano II ordenó vender como esclavas a las esposas de los monjes, mientras que sus hijos eran abandonados a su suerte. En 1123 se celebró El Concilio de Letrán I y se reguló oficialmente el celibato; los matrimonios de sacerdotes se prohibieron definitivamente. Pablo III, de la familia Farnese, intentó derogar esta ley sin éxito.

El papa Borgia, Alejandro VI, estaba lejos de la santidad virginal que propugnaban las escrituras canónicas. De hecho, su condición de amancebado no era desconocida. Mantuvo una prolongada relación con Vanozza Cattanei, de la que nacieron sus hijos: César, Juan, Lucrecia y Godofredo. En la serie *Assassin's Creed* son personajes de entidad, especialmente César Borgia.

El reinado de Alejandro VI en Roma se corresponde con una época en la que la fastuosidad y las imágenes eran símbolos de poder. Muchas de las grandes maravillas que hoy podemos ver en la Ciudad Eterna se construyeron, esculpieron o dibujaron por orden de papas, cardenales, príncipes y nobles. Tiziano, Miguel Ángel, Mantegna, Bramante o Rafael colaboraron en muchos de los proyectos más magníficos del Renacimiento. En el seno del Estado Pontificio la reforma de la Basílica de San Pedro y de la Capilla Sixtina (referencia al Papa Sixto IV) marcó esos años de derroche y de arcas vacías. **Las ruinas del antiguo Imperio sufrieron gravísimos daños** porque se utilizaron materiales de construcciones clásicas para transformar la ciudad. La bula *Cum alma nostram urbem* pretendió defender el patrimonio, pero pronto fue tumbada.

Alejandro VI y todos los ***Pontifex Maximus* renacentistas eran coronados como si un triunfo de la Roma Antigua se tratara.** El séquito partía desde el Capitolio, lugar simbólico por ser la sede del poder político del Imperio, ya que en ese punto se erigía el Templo de Júpiter originalmente. A continuación, el futuro papa atravesaba lugares emblemáticos de la ciudad, recibía un baño de honores en el Palacio Senatorio, descendía hacia los foros romanos para al fin culminar su entronización en la Basilica de San Pedro,

SOMBRAS DE UN ASESINO

La delicada sensualidad artística de la época del Renacimiento contrastaba con la rugosa realidad en la que se vivía. Las guerras entre potencias europeas, la caída de Constantinopla en manos de los turcos, el saco de Roma orquestado por Carlos V, la peste y toda una serie de intrigas políticas caracterizaron el periodo.

Ya en la ficción, Ezio Auditore tuvo que sobreponerse a la tragedia familiar y volcarse en su labor como Asesino. Al final de su vida, peinando hebras de nieve en barba y cabello y espalda algo encorvada por el peso de los años, el maestro entrenó a discípulos y reorganizó la Orden con los ojos puestos en el futuro. Nada es verdad, todo está permitido.

BIBLIOGRAFÍA

•Cámara, Alicia; García, José Enrique, Urquízar, Antonio, Carrió-Invernizzi, Diana; Alzaga, Amaya: *Imágenes del poder de la Edad Moderna. Editorial* Universitaria Ramón Areces, Madrid (2015)

•Castiglione, Baltasar: *El Cortesano*. Universidad Nacional Autónoma de México (1997)

•Maquiavelo, Nicolás: *El Príncipe*. Editorial EDAF, Madrid (2009).

•Suárez, Ana: *Literatura, arte y pensamiento: Textos del Siglo de Oro*. Editorial Universitaria Ramón Areces, Madrid (2009).







EL OCIO ELECTRÓNICO

COMO DROGA

POR FERNANDO BERNABEU

En esta revista hemos dedicado ya artículos a los títulos que se pasan al modelo *free to play* para continuar siendo relevantes y a la gran cantidad de videojuegos que se pueden disfrutar en nuestro *smartphone* y que han llegado a sustituir a las consolas portátiles. Pero ninguno ha tratado de advertir de un tipo de experiencia que se está asentando cada vez más en la mentalidad de los jugadores *casuals* que de vez en cuando cogen su móvil para disfrutar un rato.

El no tener que pagar para jugar a un juego simple lo hemos ido viendo desde hace bastante tiempo con portales web dedicados a recopilar videojuegos programados en Flash y de rápida consumición. Pero me atrevería a decir que el fenómeno *Angry Birds* y los avances en el *hardware* de **los móviles han permitido que este terreno pase a una dimensión portátil**. Y evidentemente, los desarrolladores de videojuegos quieren cobrar por su trabajo.

Las últimas tendencias en los juegos free to play marcan una ruta peligrosa

Por eso mismo empezó la moda de poder descargar gratis los juegos y dar opciones al usuario para que termine desembolsando cierta cantidad de dinero a cambio de objetos virtuales necesarios para avanzar u otras variadas recompensas. **Si de entrada se vendía la aplicación por un precio determinado, la gente se mostraba reacia a probarla**. En un principio era puro marketing y el titulo «microtransacciones» sonaba hasta bien.

La evolución en el desarrollo de este tipo de ocio electrónico llevó a la creación de los ahora llamados juegos *freemium*, que en realidad son títulos enteramente diseñados para que el usuario termine gastándose dinero real a cambio de divisas virtuales. **Los *freemium* no buscan hacer que el jugador se divierta, sino que buscan crearle una adicción**. No en vano la principal arma que usan para fomentar el desembolso es la espera.

A través de hacer esperar al jugador, las aplicaciones *freemium* fomentan una conducta pasiva en la que jugamos cuando al juego le da la gana dejarnos jugar. Pero si se nos ocurre aflojar el bolsillo, aunque sea una sola vez para evitar las esperas, ya habremos caído en su tela de araña.

De entrada, muchos juegos para dispositivos móviles que consisten en gestionar recursos ofrecen un extenso tutorial para que el usuario aprenda cómo funciona todo. **El juego incluso «regala» monedas virtuales para darnos cuenta de lo que podemos hacer si contamos con el número suficiente**. ¿No os suena lo de regalar? ¿La primera es gratis?

Si después de eso decidimos gastarnos dinero real a cambio de las divisas ficticias, seremos recompensados muy gratamente. Obtendremos aquello que queríamos conseguir y habremos esquivado largas esperas, pero seremos víctimas de una pésima idea: **necesitamos pagar cada vez más para seguir disfrutando de una aplicación cuya descarga, recordemos, era gratuita**. Llega a puntos muy extremos y la mayoría de aplicaciones que cuentan con los llamados «micropagos» o «microtransacciones» dan la posibilidad de pagar cantidades desorbitantes que nos hacen cuestionar lo de «micro». Títulos que se podrían vender enteramente por menos de 10€ cuentan con la opción de enviar a los desarrolladores más del décuplo de esa cantidad.

De hecho, no son pocas las noticias que aparecen de vez en cuando en las que unos niños se gastan mucho dinero con aplicaciones para móviles simplemente porque querían un dinosaurio, un héroe nuevo o un modo de juego extra, y porque la tarjeta de crédito de los padres no estaba bloqueada.

Ante todo esto seguramente pensaréis que no va por vosotros, que lo tenéis todo controlado. Y con toda probabilidad será una afirmación acertada, porque **los *freemium* no viven de la gran mayoría de su base de jugadores, sino de los pocos que convierten el juego en una adicción**. En este sentido no se diferencia mucho de la industria del alcohol o la de las máquinas tragaperras.

Ante estas críticas muchos títulos se han pasado a otro tipo de negocio. En vez de pedir constantemente una donación para hacer el juego más divertido lo que hacen es obligar a los usuarios a ver publicidad (algunas veces de manera muy poco sutil). **Resulta algo más acertado porque entonces las aplicaciones ya no están diseñadas para hacerte pagar** y aunque el visionado de publicidad no es de mi agrado, es una alternativa más que justa.

Y ya por otro lado tenemos a las empresas más tradicionales que han tratado de hacerse un hueco en el mercado de las aplicaciones para móviles. Square Enix, por ejemplo, ha adaptado con mayor o menor éxito la mayoría de sus títulos principales como *Final Fantasy* y *Dragon Quest*. Aunque existen títulos que se podrían considerar como *spin-offs* y que ya entran dentro del terreno de lo que conocemos como *freemium*, sí que es verdad que **no han perdido las raíces de sus hermanos mayores de consola y se nota que su principal objetivo no es resultar rentable**, sino hacer que el usuario se divierta.

Nintendo, sin ir más lejos, lanzó el mes pasado su primer juego para móviles: *Super Mario Run*. Aunque ya se introdujo en el mundo de los micropagos con *Miitomo*, **no quisieron continuar de esta manera con una marca tan reconocible en todo el mundo**. Sí, podemos descargarnos la aplicación de manera gratuita si contamos con un dispositivo iOS y tenemos la opción de probar los diferentes modos, pero las funciones completas se encuentran detrás de una barrera de pago que es completamente fija. En caso de confiar en la experiencia previa tendremos que abonar 10€ para obtener el juego completo. Y ahí es donde se terminan todos los pagos.

Con este texto también quiero llamar la atención sobre el hecho de que **las diferentes formas de entender el entretenimiento electrónico están unificándose cada vez más**. La mala fama que tienen los *freemium* les ha obligado a adaptarse con diferentes modelos de recaudación y los videojuegos tradicionales de consola ahora buscan llegar a la base de usuarios que tiene un móvil en el bolsillo (prácticamente todo el mundo) sin abandonar parte de la estructura de negocio que les ha caracterizado desde el principio.

Así que si sentís curiosidad por algún juego para móviles con buena pinta, **comprobad si sigue el esquema mencionado anteriormente de dar regalitos gratis para luego provocar largas esperas que se podrían evitar pagando**. Ese tipo de experiencias no valen la pena y siempre será mejor comprar (de manera informada) un juego completo.



INMERSIÓN

VIAJANDO AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

POR MARC ARAGÓN

Si eres de los que lleva años aficionado a los videojuegos y tomando este mundillo como una parte importante de su vida, **seguro que tienes en tu mente un título que para ti es El Juego**. Una historia que por sus personajes, su ambientación, su capacidad para sorprenderte o cualquier otra razón que no puedes definir, consiguió llevarte a su mundo y hacerse un hueco en tu memoria. **Para referirnos al conjunto de sensaciones que esa entrega nos transmite, es frecuente utilizar el término «inmersivo»**. Un concepto un tanto difícil de definir y explicar, pero que experimentamos frecuentemente al jugar, ver una película o leer un libro. Olvidamos que estamos sentados en nuestro sofá frente a nuestro televisor o en una butaca del cine, olvidamos que estamos jugando o leyendo y, de repente, estamos en un lugar que, durante unos instantes, pasa a ser nuestra realidad.

Pero **¿qué es exactamente esta «inmersión»? ¿Cómo y por qué ocurre?** Se han realizado muchos estudios acerca de este fenómeno durante los últimos años, relacionándolo tanto con los videojuegos como con el cine y la lectura. En estos estudios, a este hecho se lo conoce como presencia (que suena mucho más académico) y está relacionado con la percepción espacial. En esencia, **al centrar nuestra atención en el ocio electrónico, libro o película, percibimos la información que nos transmite como un «lugar» en el que «estamos» y nuestra mente lo interpreta como un lugar real.** Por eso, al hacer memoria recordamos el título y no a nosotros jugando, al igual que al recordar un libro lo primero que vemos son sus escenarios y personajes, y no sus páginas o su tipo de letra.

Al ponernos a los mandos de nuestra consola y ver ante nosotros un avatar que nos representa y que se mueve y actúa siguiendo nuestras órdenes, engañamos a nuestro cerebro. **Nuestra mente crea una representación del mundo que se nos presenta en la pantalla (una especie de mapa mental), por el que nos orientamos**. Del mismo modo que cuando leemos oímos una voz en nuestra cabeza (no te alarmes, es totalmente normal) que repite las palabras que tenemos delante, al echar una partida utilizamos la imagen de nuestro avatar y nuestro «mapa mental» para jugar, tomando ese mundo como punto de referencia. Así conseguimos simular el efecto de «estar» en otro lugar, ya sea de una forma consciente o subconsciente.

Según los estudios, las personas que disfrutan de esta manera, sumergiéndose en el mundo del videojuego y centrando su atención en él, tienden a tomar decisiones que resultan coherentes con lo que ocurre en la pantalla. **Los pequeños trucos como el viaje rápido o abrir un menú para encontrar el arma más adecuada para un combate rompen la «realidad» artificial de nuestra imaginación**, nos recuerdan que nuestra realidad no es la que vemos y diluyen el efecto de inmersión, por lo que no

suelen utilizarse. Esto también ocurre con los menús de pausa, interfaces, barras de vida, mensajes de tutoriales y cualquier otra información que aparezca por pantalla. Por suerte, muchos títulos incorporan la opción de divertirte sin ningún tipo de interfaz para favorecer una experiencia más inmersiva.

Además de esto, los videojuegos pueden potenciar algunas características para facilitar la inmersión. Esto es frecuente cuando la historia y la narrativa tienen un gran peso en la experiencia. Meternos en la piel del protagonista ayuda a que queramos seguir jugando y descubriendo lo que está por venir. **La primera técnica consiste en un mundo rico en detalles que sean consistentes, lógicos y creíbles**. Si nuestro personaje anda por la ciudad desierta, queremos saber por qué no hay nadie por las calles. Si nos cuentan que el mundo está en guerra, queremos ver sus efectos y secuelas. **Cualquier vacío en el contexto o una explicación demasiado abstracta hará que no empaticemos con nuestro personaje**. Esto puede venir acompañado de otra técnica para atraer la atención de los usuarios conocida desde hace milenios: **una buena historia.** Una narración interesante, que esté bien contada y presentada de forma atractiva, puede absorber la atención del público y mantenernos con los ojos fijos en la pantalla. Si lo que nos cuentan no nos interesa, no tardaremos en desviar la atención, mirar el reloj, dejar el mando y apagar la consola.

La tercera estrategia es lo opuesto a las dos anteriores. Dejamos de lado la trama, la historia de nuestro personaje y el contexto en el que nos movemos para centrarnos en el mundo que nos rodea utilizando para ello **un peligro constante que nos mantenga en tensión**. Un claro ejemplo son los juegos de terror, como *Silent Hill* o *Resident Evil*, que dejan los avances de la trama para momentos puntuales mientras nos mantienen centrados con sombras que se mueven, sonidos que no auguran nada bueno y casas con poca iluminación. **La última** técnica es la más nueva de las cuatro y se basa en **aumentar la cantidad de información que recibimos al echar una partida. Esto se consigue con las últimas tecnologías de imagen, primero el 3D y ahora la realidad virtual**, que dibujan el mundo a nuestro alrededor para difuminar todo lo posible la línea entre realidad e imaginación. Si en el futuro se desarrolla una tecnología de captura de movimientos que consiga trasladar nuestro cuerpo al mundo virtual y devolvernos sensaciones como frío o calor, la inmersión será completa y habrá necesidad de usar estos pequeños trucos para engañar a nuestro cerebro.

Sin embargo, no todo depende del juego y la tecnología, **los usuarios también tienen mucho que ver. Cada persona experimenta la sensación de inmersión en grados distintos según su capacidad para crear y experimentar en el «mapa mental» que creamos a los mandos.** Esta capacidad puede entrenarse con algo tan sencillo como apagar las luces al jugar o ponerse unos auriculares. También puede ayudarnos crear un personaje que se parezca a nosotros o con el que nos identifiquemos, dibujando paralelismos entre nuestro mundo y el del videojuego. De esta forma podemos llegar más fácilmente a ese estado de concentración en el que nos centramos en la pantalla e ignoramos todo lo que nos rodea.

Para algunos géneros, **la capacidad de atraer y retener la atención del jugador es sumamente importante.** En los títulos de terror, como ya he comentado, se intenta mantener centrado al jugador con mensajes visuales y sonidos amenazantes. **Si éste desvía su atención por un solo momento, puede romperse la inmersión y se desharía la atmósfera que se intenta crear**. *Dead Space* es un gran ejemplo de capacidad de inmersión. **La ambientación nos mantiene alerta** con todos los trucos típicos del género, pero los desarrolladores fueron más allá para aumentar la sensación de inmersión. **Toda la interfaz**, todos aquellos elementos que están siempre presentes en este tipo de títulos, **está integrada en los escenarios y modelos de los personajes**, desde la barra de vida, que aparece como una línea azul en nuestra armadura, hasta la cantidad de munición, que puede verse como un pequeño holograma al apuntar. Nada aparece plano en la pantalla, superpuesto a las imágenes tridimensionales, sino que **todo el espacio disponible se destina a sumergirnos en su atmósfera.**

Por el contrario, existen **otros géneros para los que la inmersión es mucho más complicada de conseguir.** Los juegos de estrategia, por ejemplo, como los de la saga *Civilization*, o los que incluyen combates por turnos, como *Pokémon* o *Final Fantasy*, lo tienen muy complicado para introducir al jugador en su mundo. Para empezar, **estos géneros no suelen contar con un protagonista**, sino que el jugador toma el papel de «Dios», que guía los pasos de comunidades o ciudades enteras, o controla un grupo definido de personajes. Además, el ritmo lento, con constantes pausas para tomar decisiones, hace que estemos demasiado tiempo sin interactuar, sin jugar. Por último, estos géneros necesitan mostrar mucha información al jugador de manera constante, lo que resulta en una interfaz cargada de datos, números y detalles.

En estos casos es imposible identificarnos con ningún elemento de la pantalla, pero no por ello deja de ser inmersivo. Juegos de puzles, como *Tetris*, o incluso los de conducción, como *Gran Turismo*, no se han diseñado para que interpretemos ningún personaje, **pero sí que consiguen que centremos nuestra atención mediante el desafío que suponen.** Aquí cobra importancia lo que se conoce como «curva de dificultad»: a medida que avancemos, las mecánicas se van volviendo más complejas. Los enemigos son más listos o más rápidos, nuestros recursos se vuelven más escasos y nuestras opciones más limitadas. Con unos parámetros bien calculados y ajustados, **el aumento progresivo de la dificultad resulta un mecanismo**



suficiente para que la pantalla atraiga toda nuestra atención. Un juego de puzles demasiado fácil hará que nuestra concentración se disperse, nos aburriremos de jugar y el título acabará cubierto de polvo en una estantería. Si por el contrario, la dificultad es demasiado alta, los constantes fracasos harán que nos frustremos, nuestro cerebro nos pedirá pasar a una actividad más gratificante y el juego acabará cubierto de polvo en una estantería. Por esta razón se **suelen incluir varios niveles de dificultad, de forma que el desafío se adapte al usuario.**

De una forma o de otra, cualquier videojuego que juguemos va a intentar atraer nuestra atención y retenerla con mayor o menor éxito. Conseguir esto no es una tarea fácil, **es necesario tener en cuenta muchas variables y cuidar al detalle multitud de aspectos distintos.** Todo lo relativo a la narrativa, como los personajes, escenarios, diálogos y giros del guión, deben ser coherentes y plausibles dentro de la realidad del juego. Por supuesto, **la historia que se nos presenta ha de ser atractiva y equilibrar el avance de la trama con los deseos e impulsos del usuario**. Esto debe ir acompañado de un conjunto de mecánicas que enriquezca la experiencia, con el nivel de dificultad justo y la originalidad e innovación necesarias para que evitemos compararlas con otros títulos. Con todos estos ingredientes, un juego tiene todas las cartas para convertirse en uno de esos que nos atrapará en su mundo y se quedará por siempre en nuestra memoria.



EL BOCA A BOCA

LA FORMA DE MARKETING MÁS PODEROSA



POR GAMER ENFURECIDO

Suscrito | 30.143

458.677 visualizaciones



Vivimos en un tiempo en el que estamos rodeados de una **gran variedad de medios** que intentan vendernos un mismo producto, particularmente, videojuegos. Anuncios de televisión, conferencias en distintas ferias internacionales y redes sociales son tan solo algunos de los métodos habituales para realizar poderosas campañas de *marketing* con las que dar publicidad al último gran videojuego del momento. Sin embargo, ocurre a menudo que a pesar de desembolsar grandes sumas de dinero en estas campañas, el juego en concreto no consigue llegar a las **cifras de ventas esperadas**. Esto se debe, en muchos casos, a la sospecha del usuario de que lo que se le está mostrando es falso o está alterado para parecer mejor de lo que es, situación que genera desconfianza y que termina afectando a las ventas.

Y es que no es extraño que el usuario desconfíe de una campaña de publicidad, ya que al fin y al cabo el objetivo de dicha campaña es que los usuarios compren el juego, **realzando virtudes y ocultando defectos**. Todos hemos visto poderosos tráileres y secuencias sacadas de videojuegos en las que todo se veía perfectamente y que, cuando llegaron a nuestras manos, resultaron no ser lo que se nos prometía. Pues bien, esto ha ocurrido ya en muchas ocasiones y los usuarios comienzan a estar curtidos en este tipo de campañas. Consecuentemente, cada vez se vuelven menos efectivas.

Esta pérdida de efectividad de las campañas clásicas de *marketing* ha producido una serie de cambios en la forma de pensar y en los objetivos de las empresas que las organizan y llevan a cabo. El *marketing* en la industria del videojuego **ha evolucionado más allá de los anuncios de televisión gracias a internet**, donde existen posibilidades mucho más rentables. Hoy en día cada vez se ve menos presencia de videojuegos en la televisión y más en las redes sociales. El modelo publicitario ha variado mucho y ahora pone en el punto de mira a los llamados **«Youtubers», o «Influencers»**, y a los medios de prensa más grandes del sector.

Estas dos nuevas formas de *marketing* se basan, por un lado, en el envío de copias de los juegos a los «Youtubers», quienes promocionan de forma positiva el producto frente a **su masiva audiencia** y, por otro lado, el envío de copias del mismo juego de forma anticipada a los grandes medios del sector del videojuego. En el primero de los casos se consigue que una persona con cientos de miles de potenciales compradores haga entrar el juego por los ojos y a través de su opinión personal. Y en el segundo de los casos se llega a un acuerdo con el medio de prensa para proporcionar el juego con **una buena nota en su análisis** a cambio de recibir el mismo antes que otros medios.

> ***“ Se consigue que una persona con cientos de miles de potenciales compradores haga entrar el juego por los ojos y a través de su opinión personal.***

Con estas nuevas formas de *marketing* y su fusión con las formas clásicas se consigue controlar, poco a poco, **la información que recibe el posible comprador** antes de la salida del producto para hacer crecer el interés. De esta forma, la mayoría de la información que recibe el usuario va orientada a mostrarle las virtudes del producto y a ocultar, de nuevo, posibles defectos. Es por esto que en la actualidad **uno ya no puede fiarse ni de los llamados «Influencers» ni de los grandes medios** de prensa al estar condicionados tanto los unos como los otros por sus propios intereses.

Así pues, nos encontramos en una situación en la que puede parecer que todo lo que percibe el usuario sobre un juego que quiere comprar está manipulado. Pero se nos pasa otra forma de *marketing* que suele caer en el olvido y que es muy común entre los usuarios: **el boca a boca**.

Hace un tiempo, tuve la oportunidad y el placer de poder acudir a una conferencia que daba el gran **José Arcas**, quien fue durante 3 años *Assistant Marketing Manager* en Nintendo España. En la conferencia habló sobre las pasadas guerras publicitarias que hubo entre las distintas compañías y cómo esto hizo que el *marketing* evolucionase hasta la forma en que lo conocemos hoy. Durante dicha charla, el señor Arcas dijo una frase que me impactó mucho y que inspiró este artículo: **«El boca a boca es la forma de *marketing* más poderosa que existe»**.

> ***“ El boca a boca puede llegar a ser una forma de marketing bestial. Sin embargo, las empresas parecen no darse cuenta de ello si vemos lo poco que escuchan o el poco caso que hacen a los usuarios que conforman la comunidad.***

Y es completamente cierto. Tal y como están las cosas actualmente parece que de lo único de lo que nos podemos fiar es de las **recomendaciones particulares** que nos hacen nuestros amigos y familiares por su propia experiencia. Al fin y al cabo, es la única forma 100% fiable de saber si un producto merece la pena o no, comprarlo y hacerse una opinión particular. Ya que parece que los grandes medios y las redes sociales están, en cierto modo, condicionadas para alabar según qué juegos, solo nos queda la opinión **de la gente en la que confiamos**, conocemos y que está cerca de nosotros.

El boca a boca puede llegar a ser una forma de *marketing* bestial. Sin embargo, **las empresas parecen no darse cuenta de ello** si vemos lo poco que escuchan o el poco caso que hacen a los usuarios que conforman la comunidad. El principal punto de partida para hacer que el boca a boca funcione es **escuchar a los usuarios que juegan** a un videojuego en cuestión, tener en cuenta sus sugerencias de mejora e intentar aplicarlas para mejorar la experiencia de juego. De esta manera se recibe *feedback* del elemento más importante de la cadena: el consumidor.

Todo esto, en conjunto con otras acciones como la actualización y el lanzamiento de parches de forma frecuente, provoca que el usuario se sienta escuchado y se mantenga alerta para sugerir mejoras que a la larga acabarán implementándose en el videojuego. Así, un usuario que se siente escuchado y contento con la compra de un juego **terminará por recomendarlo** a su círculo más cercano, quienes a su vez lo comprarán y, si quedan satisfechos, lo volverán a recomendar. Por tanto, **se forma una cadena** que deriva en una mejora en las cifras de ventas más allá de las campañas publicitarias más complejas.

En conclusión, podemos decir que la clave para conseguir que un mayor público adquiera y juegue a un videojuego que acaba de salir al mercado es escuchar a dicho público, comprenderlo y darle lo que pide dentro de lo posible. Solo de esta forma y teniendo al usuario convencido y contento con la compra que ha realizado se consigue la fidelización y que cada uno de los compradores recomiende el producto a sus allegados, lo que forma una cadena que **puede suponer la diferencia entre un éxito y un fracaso en las ventas**.



Arcadio

Guerrero que sirve de logo de Héroes de Papel y que les acompaña allá a donde van desde 2014

ENTREVISTAMOS A

HÉROES DE PAPEL

POR JUAN PEDRO PRAT

Son uno de los exponentes actuales de la publicación de libros sobre videojuegos en castellano. **Héroes de Papel comenzó su aventura editorial hace apenas dos años**, atreviéndose a meter la cabeza en un mundo un poco convulso y poco explotado y explorado en nuestro país. Todo eso hizo que la editorial sevillana decidiese cubrir ese hueco necesario dentro de la cultura del ocio electrónico y ahora que ya ha pasado un tiempo y que su catálogo ha crecido hasta los doce títulos publicados, **es buen momento para preguntarles, para sentarnos a hablar con ellos, que guarden partida, dejen los mandos y nos cuenten cómo ven la situación ahora que son más conocidos**.

Isaac López y **Ricardo Martínez** (las caras visibles de la editorial), nos han abierto sus puertas con toda la amabilidad del mundo y han contestado a unas cuantas preguntas sobre el estado actual de la industria, su relación con la publicación de material que reflexiona sobre el mundo del videojuego y las futuras pantallas por las que van a pasar entrando ya el nuevo año 2017.

Gamestribune Magazine (GTM)- Ahora que han pasado más de dos años desde que comenzasteis vuestra andadura, ¿Qué diferencias encontráis con respecto a esa pequeña editorial que anunciaba su primer libro en 2014?

Ricardo Martínez (RM)- La principal diferencia es nuestro creciente ritmo de publicación. Durante el primer año de vida de la editorial fuimos capaces de lanzar unos tres libros; en cambio, en 2016 publicamos seis títulos, y durante 2017 vamos a continuar con esta tendencia al alza.

Isaac López (IL)- De hecho, a principios de año vamos a estrenar nuevo sello editorial dedicado a otro tipo de temas que podrían englobarse dentro de la cultura pop: cine, series, animación... La primera colección que aparecerá en este sello, llamado *Crossover*, estará dedicada al Studio Ghibli, la mitica compañía japonesa de animación.

GTM- ¿Habéis notado cambios en el público? ¿En el mercado?

RM- En cuanto al público, es cierto que son cada vez más las personas que nos conocen y se hacen con nuestros libros. La diversificación de nuestro catálogo, con obras orientadas a los fans del RPG y otras, por ejemplo, a las de los videojuegos españoles de 8 bits, ha permitido que nuestra marca sea reconocida por cada vez más tipos de aficionados a los videojuegos. En lo referente al mercado, hemos notado que cada vez hay más libros centrados en el mundo del ocio electrónico provenientes de

otras editoriales, algo que demuestra el interés por este tipo de productos entre los lectores españoles.

GTM- Tras varios meses seguidos yendo a ferias y dando a conocer vuestra labor, ¿os sentís satisfechos con los resultados obtenidos? ¿Seguiréis apostando por estos eventos para presentar vuestros nuevos proyectos?

RM- Estamos muy satisfechos con nuestra presencia en distintos eventos como *Barcelona Games World* o *Madrid Gaming Experience*. Además de vender nuestros libros, hemos tenido la oportunidad de tratar directamente con los clientes y conocer a un sinfín de gente interesante. Por supuesto, en el futuro continuaremos acudiendo a este tipo de ferias para presentar las novedades de nuestro catálogo.

GTM- En los últimos meses habéis lanzado dos publicaciones diferentes: una especie de guía de viajes y un cómic. ¿Encontraremos más géneros en el futuro que se alejen del ensayo sobre videojuegos?

RM- ¡Por supuesto! Nuestro interés como editorial es lanzar todo tipo de libros relacionados con este mundillo, y tanto *Bikkuri Island* como *Tetris, el juego del que todos hablan* son claros ejemplos. Los ensayos sobre videojuegos icónicos son un referente en nuestro catálogo, pero no nos cerramos a nada...

IL- También nos encantaría publicar ficción en un futuro cercano. Estamos buscando esa gran novela que nos haga disfrutar a los buenos aficionados a la lectura y que nos permita adentrarnos en otros mundos imaginarios. Todo llegará.

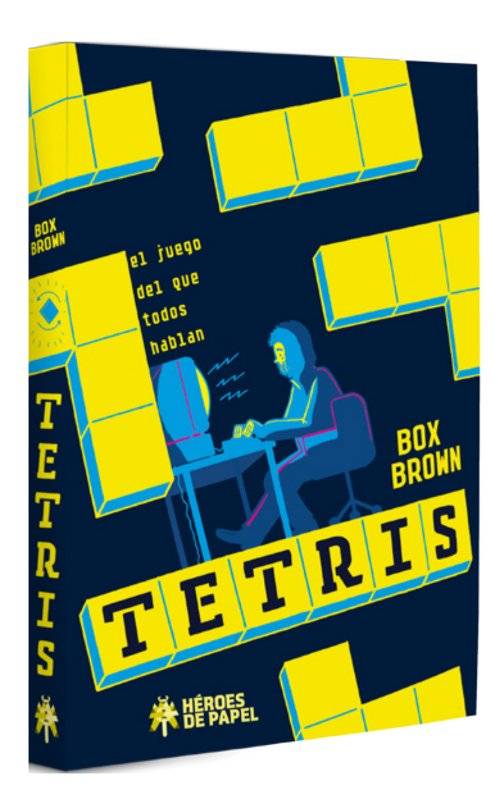
GTM- ¿Habrá más lanzamientos *made in spain* próximamente o vuestros planes pasan por adaptar obras extranjeras, como ya ha ocurrido con *Tetris* o los títulos de la colección de *La Historia de Nintendo*?

RM- Entre nuestros objetivos siempre ha estado la idea de contar con autores españoles para nutrir nuestro catálogo, y así seguirá siendo en el futuro. Aunque vamos a seguir traduciendo obras extranjeras que consideremos interesantes para nuestro público, el grueso de nuestros lanzamientos estará escrito en España.

GTM- Por cierto, ¿para cuándo *La Historia de Nintendo Vol. 3*?

RM- ¡La gran pregunta! Actualmente estamos trabajando para traer la tercera entrega de esta gran obra lo antes posible... ¡pero aún no podemos dar una fecha definitiva!

GTM- Sabemos que no es tan sencillo traer la traducción de un libro a nuestro país. ¿Cómo es el proceso para conseguir los derechos de una publicación extranjera? ¿Fue complicado hacerse con títulos como *Console Wars* o el propio *Tetris*?



Tetris. El juego del que todos hablan es la última publicación de la editorial. Un cómic que nos cuenta cómo se creó Tetris y todo el revuelo que causó su llegada a otros países.

RM- No es algo sencillo, pero cuando una obra nos cautiva hacemos lo posible para traerla a España bajo nuestro sello. Dependiendo del libro, el proceso de negociación puede llevar más o menos tiempo, aunque la verdad es que por el momento ninguna editorial extranjera nos ha planteado demasiados problemas.

IL- El camino que poco a poco va recorriendo nuestra editorial también facilita mucho las cosas en este sentido. El propio Blake J. Harris, autor de *Console Wars*, ha expresado públicamente lo orgulloso que se siente de que haya sido Héroes de Papel quien publique su libro en español. Evidentemente, la satisfacción para nosotros es mayor aún.

GTM- En Héroes de Papel no solo importáis obras de gran importancia, sino que ahora también las exportáis, como ha ocurrido con *La Odisea de Shenmue* y recientemente con *Más Allá del Tiempo*. ¿Sabéis ya cómo está siendo la acogida de ambas publicaciones en Francia?

RM- Aún es pronto para tener datos de ese tipo. *Más allá del Tiempo* lleva muy poco tiempo en las tiendas francesas, y *La Odisea de Shenmue* aún no ha llegado al mercado. No obstante, parece que la expectación por ambos libros es muy alta.



Colección Studio Ghibli será la primera incursión de Héroes de Papel en una parcela alejada del mundo de los videojuegos, pero muy relacionada al mismo tiempo. Serán los primeros títulos dentro de su sello *Crossover.*

GTM- Con el sello *Crossover* queréis dar cabida en la editorial a títulos anexos o que estén en la órbita de los videojuegos, y ya sabemos que hay planeada una colección de Studio Ghibli con tres primeros libros. ¿Qué otras temáticas queréis o tenéis planeado abarcar bajo este nombre?

RM- Además de los videojuegos nos apasiona el cine, los cómics, la animación, la literatura, la música… bajo el sello *Crossover* pretendemos dar rienda suelta a estas otras muchas aficiones llevando a nuestros lectores temáticas nuevas bajo nuestra particular forma de hacer libros.

GTM- Ahora que ya sabemos un poco sobre vuestros planes futuros, vamos meternos de lleno en toda la labor de la editorial. ¿Cómo se crea un nuevo libro? ¿Cómo es ese proceso desde que os llega un manuscrito hasta que está en las manos de vuestros lectores?

IL-Depende del tipo de libro. En ocasiones, tenemos ideas que encargamos a un determinado autor y otras veces nos llegan propuestas o manuscritos que el equipo valora. A partir de ahí, comienza la fase de edición…

RM- Lo cierto es que trabajamos en todo momento junto al autor y al encargado de diseño y maquetación con el fin de crear una obra lo más completa posible. Esto abarca desde revisar concienzudamente los textos hasta trabajar durante horas en la portada definitiva que llegará a las tiendas. En la última fase del proyecto trabajamos codo con codo con la imprenta para que el libro en cuestión llegue a las estanterías con el mejor acabado posible.

GTM- ¿Qué debe hacer uno si cree que tiene un buen texto que puede terminar convertido en libro?

RM- ¡Ponerse en contacto con nosotros! Siempre estamos abiertos a nuevos manuscritos, ideas de publicación, etcétera. Tan solo tienen que buscarnos por redes sociales o escribirnos a info@heroesdepapel.es.

GTM- Aunque ya sois un ejemplo a seguir por muchos y un referente en lo que a publicación de textos sobre videojuegos se refiere, ¿los medios de comunicación os han ayudado a difundir vuestra labor?

RM- La ayuda que nos han prestado algunos medios en España ha sido fundamental. Desde webs como Vandal o revistas como Hobby Consolas hasta blogs como Deculture o la propia Games Tribune, lo cierto es que sin esa ayuda no nos hubiéramos dado a conocer de la misma manera.

IL- La difusión de nuestros libros es, lógicamente, algo vital. En ese sentido, hay muchos medios que entienden que la industria del videojuego en España no está formada solo por desarrolladores o distribuidoras de software, sino que todos contribuimos a hacer crecer este sector con nuestro granito de arena. En nuestro caso, con libros que tratan de fomentar la cultura y el estudio de un medio que nos apasiona. Por eso nos dais voz. Y es de agradecer.

GTM- Entre el material de promoción para la presentación de vuestros libros se encuentran esos *Book Tráiler* que publicáis en vuestro canal de YouTube. Aparte de daros nuestra enhorabuena por ellos, ¿cómo se os ocurrió una manera tan visual de anunciar los próximos proyectos?

RM- ¡Muchas gracias! La verdad es que los *books trailers* no son algo nuevo, y desde un primer momento pensamos en que eran idóneos para dar promoción a libros sobre un medio con tanta potencia visual como el videojuego. Están funcionando muy bien y casi se han convertido en una marca de la casa.

IL- En ese sentido, todo el mérito de Manuel Rosa, un auténtico maestro creando estas piezas audiovisuales.

GTM- Para acabar y ahora ya en serio, ¿para cuándo *La Historia de Nintendo Vol. 3*?

RM- No estamos seguros seguros de si será antes o después de *La Leyenda Final Fantasy IX*.

IL- Yo también creo que antes… o después. (risas)

POR ISRAEL MALLÉN

LAS ÚLTIMAS UVAS DE WII U Y NINTENDO 3DS



Por si dar la bienvenida al nuevo año no fuera motivo suficiente para brindar, **en 2017 llega Nintendo Switch**. La nueva consola de la Gran N mantiene en vilo a todo el sector, desde los estudios de desarrollo hasta el consumidor pasando por la prensa. No obstante, la duración de la batería o el catálogo del que gozará no son las únicas incógnitas. **El futuro de Wii U y 3DS suscita incertidumbre**, aunque en distinta medida.

Es cierto que la actual sobremesa de Nintendo lleva bastante tiempo siendo un tabletomando zombi más que una consola. Salvo excepciones de calidad como *Splatoon* o *Bayonetta,* su catálogo limitado y la falta de apoyo de las third la condenaron al ostracismo. Suyo es el último puesto cada vez que se repasan las ventas de la presente generación de consolas, pues **13 millones de unidades vendidas es una cifra ridícula en comparación con sus competidoras,** PS4 y Xbox One, que superan con holgura los 50 y 40 millones respectivamente.

Etiquetar a Wii U **es pensar en insuficiencia e incomprensión**. Un hardware de nicho para el fiel nintendero, complementario para los que prefieran a la competencia, pero a quienes no visitar el Reino Champiñón les produce insomnio. **A ella se le exigió competir con titanes y un pasado dorado, el de Wii.** Lamentablemente, no estuvo a la altura en términos comerciales y ahora, a pocos meses de que se agoten sus existencias, es carne de establecimiento de segunda mano. Este artículo, por lo tanto, **ejerce de obituario.**

Con ese panorama, la misión de Nintendo Switch es clara: relevar a Wii U y dejar que el tiempo y la nostalgia por sus excelsos exclusivos actúen. De este modo, su convivencia es harto improbable en tanto que Nintendo quiere y debe centrar sus esfuerzos en la próxima máquina. Al apostar por los cartuchos, la retrocompatibilidad física queda descartada, así que la única posibilidad de convergencia entre ambas consolas pasa por lo digital. Switch es la portada de un libro, *Crónica de una muerte anunciada*, pero de Wii U.

Si los párrafos anteriores resultan obvios, **menos evidente es qué pasará con 3DS tras el lanzamiento de la híbrida.** Los 60 millones en ventas han sido el faro para una Nintendo al borde del naufragio. Ello contrae una deuda casi de sangre que solo puede pagarse nutriendo el ya excelente catálogo que posee, y los lanzamientos venideros refuerzan esa idea.

Cuando usted, apreciado lector, devore estas líneas por primera vez, *Pokémon Sol y Luna* estarán recientes, así como *Super Mario Maker for 3DS*. Por su parte, faltará poco para catar *Yoshi's Woolly World* y una nueva aventura de *Pikmin*, así como la secuela de *Yo-Kai Watch*, que tan bien ha vendido en España. Algunos proceden de Wii U, **primeras espadas que Nintendo vierte en 3DS para recompensar los servicios prestados.**

De esta forma, **la empresa nipona apoyará la convivencia entre su actual portátil y Switch durante 2017 y quizá 2018,** según en qué medida afecte a las ventas de la segunda. Un par de años de cortesía, periodo similar al que disfrutó la DS original antes de que su hermana tridimensional acaparara el mercado. Nintendo ha confirmado que tampoco habrá retrocompatibilidad física con 3DS pese a compartir formato, los cartuchos. Así, como también sucede con Wii U, jugar a títulos como *Bravely Default* implicará pasar por la eShop.

En el caso de la consola de dos pantallas, **su porvenir no augura exclusividades notorias** a excepción de las nuevas entregas de *Yo-Kai Watch*, ya disponibles en Japón y que por lo tanto no pueden considerarse estrenos. Aunque contará con una nueva IP prometedora como *Ever Oasis,* **lanzamientos de mayor calado podrían afectar a Switch, *ergo* no los habrá.** La última gran apuesta de esta excelente consola ha sido *Pokémon Sol y Luna,* ediciones que firman con píxeles de oro la carta de despedida de su hardware. Por lo expuesto, la relación de Wii U y 3DS para con Nintendo Switch (por lo que también su futuro) pasa por **alimentar a la híbrida con lo mejor de ambos catálogos**. Ya sea en forma de *ports* o remasterizaciones, la nueva consola beberá de las joyas de sus predecesoras. Ello, sumado al prometedor catálogo en ciernes de Switch, garantiza casi automáticamente el éxito de la misma.

Todo responde a la misma lógica: **centrar esfuerzos para recuperar el terreno perdido durante la octava generación de consolas.** Abandonar el ostracismo deviene imperativo, abismo al que Nintendo no ha caído gracias a las cifras de 3DS pero cuya letal cercanía sintió por los malos resultados de Wii U.

La Gran N tiene que salir de su crisálida y despertar de su letargo, ya sea aportando títulos *first party* con la calidad habitual o incorporando la miel de estudios ajenos. Sobre todo en lo que a indies se refiere, un micromercado con cada vez más asiduos. Es irrefutable que tanto Wii U como 3DS cuentan con varias obras independientes de calidad en su catálogo, pero falta un paso más para equipararse a PS4 y Xbox One. A Sony no le salió bien la jugada, pero se garantizó la exclusividad de un indie prometedor como *No Man's Sky*. *Undertale* está inspirado en *Earthbound*, pero **Nintendo no fue capaz de ver su tremendo potencial**.

En conclusión, Wii U y 3DS deben servir, ante todo, como ejemplo para Nintendo Switch. Si la híbrida combina lo mejor de ambas y aprende de sus errores, **la muerte de Wii U y el dulce adiós de 3DS no serán en vano**. Dos paradigmas opuestos. Dos espejos (o más bien pantallas) en las que mirarse para progresar. Año de cambios; **es el momento de hacer Switch.**





EL DRAGÓN DE DOJIMA

POR JAVIER BELLO

Ryū ga gotoku, *Como un dragón*, o simplemente *Yakuza*. Así se conoce a la veterana saga de juegos centrados alrededor de la famosa mafia japonesa y su mundo criminal, que no han cobrado relevancia en Occidente hasta hace relativamente poco a pesar de la tremenda popularidad que ostenta en su país de origen.

Considerada la heredera espiritual de *Shenmue*, la aclamada serie tiene muchos puntos en común con los celebres títulos de Yu Suzuki al tratarse de juegos de acción y aventura con componentes roleros y un marcado énfasis en las peleas callejeras. **Son también un enorme escaparate de la sociedad japonesa y de muchas de sus costumbres**. Las normas de etiqueta, los sufijos honoríficos que se usan al referirse a alguien e incluso las formas de pensar y hacer muchas cosas pueden resultar raras y hasta sorprendentes a veces. No obstante, consiguen plasmar al pueblo japonés a la perfección y presentar un excelente marco sobre el que contar las historias de la saga.

Y en el centro de todas estas tramas siempre está **el protagonista indiscutible de la serie: Kazuma Kiryū, apodado el Dragón de Dojima**, un legendario yakuza cuyas hazañas han dado forma a cada una de las entregas de la franquicia.

FORJANDO LA LEYENDA

La serie tiene sus orígenes en Toshihiro Nagoshi, uno de los creativos más veteranos de Sega, y su deseo de crear un juego que girase entorno a la Yakuza y su estilo de vida. **Su idea era presentar un drama cargado de crudeza** y con las emociones a flor de piel en el oscuro submundo criminal.

Al ser un tema delicado le costó encontrar una plataforma que quisiera arriesgarse a producir un concepto así, hasta que Sony decidió darle una oportunidad y lanzarlo en PlayStation 2. *Yakuza* se convirtió un éxito rotundo casi de inmediato y desencadenó el inicio de una de las sagas más celebres de los últimos años.

Gran parte de su popularidad se basa en su narrativa cinemática, que nos cuenta la historia como si de un serial de cine negro se tratase, con elementos de *thrillers* policiacos, dramas humanos y *blockbusters* de acción en su mezcla. Sus grandes valores de producción ayudaron también a conseguir que esta combinación funcionase de maravilla, con numerosas y detalladas escenas donde se van contando los acontecimientos, y la **participación de actores de voz y cantantes de renombre** para dar vida a cada uno de los personajes. De esta forma se consiguió que todos los grandes momentos de los títulos tuvieran un mayor impacto.

Con el paso de las entregas el nivel de esta presentación ha ido mejorando con creces gracias a la explotación de las capacidades de las consolas de Sony para conseguir modelados de personajes (con especial mención a sus rostros y expresiones) y detallados entornos que resultan en un acabado de lo más realista. El escenario que sin duda se lleva la palma en este aspecto es el barrio de **Kamurocho**, una versión ficticia del barrio de Kabukichō en el distrito de Shinjuku en Tokio. **Su fidelidad respecto a su inspiración es impresionante** y nos permite sentirnos como si de verdad camináramos por la barriada de placeres nocturnos por excelencia de la capital nipona.



MELODRAMAS, CLICHÉS Y EL EFECTO HOLLYWOOD

Kazuma y compañía han vivido una plétora de situaciones dramáticas y épicas a lo largo de las historias de la serie, estableciendo la base de las mismas sobre **temas como la venganza, el honor, la redención o la lucha por los sueños**. Sus tramas se elaboran a partir de estos conceptos a los que se incorporan diversos conflictos que enredan a veces sobremanera a las partes y hechos implicados. Este tipo de narrativa es prácticamente la marca de la casa de *Yakuza*, donde o vemos venir muchos de los giros de guión de lejos o se introducen casi con calzador, de forma que se explota con creces el recurso de hacer aparecer al villano o la repentina gran revelación con reacción sobreactuada de los protagonistas incluida.

Esta es quizá una de las características principales de la franquicia, pues aunque sea algo raro como descripción, es muy japonesa. Con esto quiero decir que su forma de narrar los acontecimientos y cómo se expresan o reaccionan cada uno de los personajes puede chocarle a veces al público occidental, que está acostumbrado a otro tipo escenificación, por así decirlo, más natural.

Uno de sus recursos recurrentes son los clichés de los filmes de Hollywood, con casos como el héroe que aparece en el último momento para salvar la situación, numerosos secundarios sacrificándose como escudos humanos por los protagonistas, o personajes supuestamente desaparecidos o muertos que reaparecen en el momento clave con la gran revelación de la trama bajo el brazo. Son tan solo algunos ejemplos, y no digo que esté mal implementarlos de vez en cuando. **El problema es que *Yakuza* los explota hasta la saciedad** y a menudo con más de uno de estos casos en una misma escena, lo que termina quitándole seriedad a muchos momentos y haciendo que a veces tome un cariz prácticamente cómico.

Otro detalle a destacar es la intensidad de los dramas que, de nuevo, a veces se exceden en su representación y evitan que nos los podamos tomar en serio. Afortunadamente, no es la norma como en el caso de los clichés, y lo cierto es que *Yakuza* cuenta con muy buenas historias en su haber. Especialmente sus dos primeras entregas, que frecuentemente se consideran como las me-

EL IDIOMA DE LOS PUÑOS

Sin lugar a dudas, uno de los grandes reclamos de la serie es su sobresaliente sistema de combate, que se ha ido refinando con el paso de las entregas. *Yakuza* ofrece unas mecánicas fáciles de aprender y dominar, pero con una **cuantiosa cantidad de opciones a la hora de encarar a nuestros adversarios** peleando con las normas de la calle, donde todo vale para imponerse.

Esto último es tal vez lo más relevante de estos combates, pues en *Yakuza* no solo podemos luchar haciendo uso de los talentos combativos de nuestros personajes (puñetazos, patadas o llaves), sino también empleando todo tipo de armas que podamos llevar encima o lo que haya por el escenario donde ocurre la confrontación. Ya sea estampando a un enemigo contra una pared, cogiendo una botella y partiéndosela en la cabeza, o agarrando una señal de tráfico y usarla como si de un bate se tratase. **Las opciones son amplísimas, y no dejarán de sorprendernos a la hora de ser creativos peleando**, en especial al usar las técnicas de espíritu.

El espíritu combativo es la mecánica que se usa en *Yakuza* para llevar a cabo ataques especiales. Sus efectos son devastadores y frecuentemente de lo más espectaculares y brutales en su ejecución. En el momento de llevarlos a cabo haciendo uso del entorno o equipados con algún arma, **los resultados son dignos de un *fatality* de *Mortal Kombat***, con la única diferencia de que la pobre víctima sobrevive a la barbaridad que acabamos de hacer y milagrosamente conserva todas las partes de su cuerpo intactas.

En este sistema de combate es donde intervienen las mecánicas roleras tales como subidas de nivel, movimientos desbloqueables, equipación que bonifica nuestras defensas y hasta técnicas que solo podemos aprender de maestros o a través de misiones secundarias como las hilarantes revelaciones. Es un apartado de lo más adictivo que se adereza con excelentes temas musicales para sus encuentros más intensos y *quick time events* en los momentos decisivos.

Puedo cambiar de nombre, empezar una nueva vida... Pero en el fondo siempre tendré este instinto y forma de ser, sin importar lo mucho que lo deteste. Soy un yakuza, ahora y siempre.
— **Kazuma Kiryū**

PROCRASTINACIÓN EN ESTADO PURO

Y llegamos a otra de las características fundamentales de *Yakuza*, que es su juego dentro de un juego. Como la gran mayoría de títulos dedicados al género de aventuras y de mundo abierto, **la franquicia cuenta con una vasta cantidad de actividades secundarias** con las que distraernos de la trama principal de vez en cuando. Ya sea para conseguir experiencia extra o simplemente dejar un poco de lado la historia para relajarnos, en el barrio nocturno de Tokio contamos con una considerable cantidad de opciones si queremos divertirnos como lo haríamos estando allí.

Tanto en Kamurocho como en otras ciudades que visitamos a lo largo de la serie, encontraremos numerosos bares y locales de comida donde nuestro personaje puede degustar la bebida y la gastronomía local. Es curioso que todos estos placeres culinarios vienen acompañados de una foto del plato real y una reseña sobre él, **como si de una guía turística se tratase**.

Si buscamos pasatiempos tradicionales, podemos encontrar billares, dardos y hasta canchas de baseball donde poner a prueba nuestros talentos en diversos desafíos y competiciones. No podían faltar los casinos, con juegos como la ruleta, el póker y otros muchos juegos de azar japoneses que muy probablemente no conozcamos. Las notorias máquinas de *pachinko* también se encuentran entre las posibilidades para pasar el rato y, dentro del apartado retro, **en todas las ciudades de la serie hay salones recreativos de Sega con juegos clásicos de la compañía como *Virtua Fighter***. Éstos son tan solo algunos ejemplos de lo que nos podemos topar, pues los títulos de la saga cuentan con semejante cantidad de contenidos secundarios como para tenernos entretenidos cientos de horas.

Es en este punto cuando **hay que destacar las llamadas *hostess clubs* o casas de citas**, un elemento muy característico de la sociedad nipona y que resulta un tanto extraño para el público occidental. Quizá la forma más fácil de describirlos es como la versión moderna de las casas de geishas del Japón tradicional. Algo que hay que señalar rápidamente es que no eran prostíbulos, sino lugares donde los samuráis acudían para relajarse de sus quehaceres diarios en compañía de hermosas doncellas que les daban conversación o cantaban para ellos. Si bien había lugar para el cortejo y hubo casos históricos de amoríos entre samurais y geishas, no era la norma ni mucho menos.

Así, las casas de citas en el Japón actual y por extensión las de *Yakuza* siguen más o menos el mismo patrón: son locales donde la atareada casta de ejecutivos nipones acuden después del trabajo para que una bella mujer les distraiga de sus preocupaciones con sus encantos. Puede resultar un poco extraño a los ojos del occidental medio el pagar para sentarse y charlar con una chica, pero es una industria muy asentada en el país del sol naciente y también es algo muy popular en los títulos de la saga. De hecho, **Sega organiza concursos y votaciones para elegir a las chicas que formarán parte de estos clubes en cada nueva entrega,** y cuentan siempre con mucha participación. En todos los títulos de la serie podremos entablar relación con estas damas que concluyen con misiones dedicadas y alguna que otra cita. Incluso podremos gestionar nuestro propio club en la cuarta entrega y en *Yakuza 0*, la precuela que nos llega este mes.

EL OCASO DEL DRAGÓN

Tal y como pintan las cosas en el sexto capítulo numerado de la serie, la franquicia podría estar dando sus últimos pasos. A pesar de que ha tenido varios *spin-offs* (incluyendo, como no, un capítulo dedicado a los zombis), la serie ha explotado al máximo su narrativa y **veo difícil que Kazuma Kiryū pueda volver a ejercer un rol protagonista**. Y sin él la serie pierde gran parte de su fuerza, pues aunque *Yakuza* cuenta con montones de carismáticos personajes, tan solo hay sitio para un dragón.

En el fondo espero equivocarme y que el cariño que la multitud de seguidores que tiene esta franquicia consiga que Sega halle la manera de seguir expandiendo la serie *Yakuza*, o que por lo menos algunos de los títulos que no salieron de Japón lleguen algún día a nuestras costas.

AQUÍ MI FUSIL

AQUÍ MI PISTOLA

POR JON ANDONI ORTÍZ

A lo largo de los años, disparar todo tipo de armas de fuego ha sido uno de las actividades más usuales en el mundo de los videojuegos. En cuanto la tecnología disponible fue suficiente, los juegos de disparos —ya sea en primera o tercera persona— empezaron a tomar protagonismo, y desde entonces ha ido en aumento hasta el día de hoy. Eso son más de veinte años apuntando y disparando, veinte años donde sagas han emergido y desaparecido, donde el diseño de niveles ha cambiado drásticamente. **Pero todos estos años tienen algo en común, y es que a todos nos gusta disparar a cosas que se mueven.**

En lo que respecta a las propias armas de fuego, creo que hay dos aspectos que destacan sobre todo lo demás, los cuales hacen que sean recordadas y apreciadas; lo primero, que se sientan reales en las manos. Y lo segundo, la innovación en las mismas. Aunque ambos campos pueden ser totalmente independientes, en muchos títulos se retroalimentan el uno al otro. De todas formas, es mejor explorarlos por separado.

A lo largo de todos estos años ha habido ciertos juegos que hacen que consigamos «sentir» ese armamento. No me refiero a juegos donde se consigue que las armas sean fieles representaciones de la realidad,

es algo mucho más amplio —sobre todo porque hay juegos con una temática futurista o ucrónica que también tienen piezas fabulosas—. **Me estoy refiriendo, si se me permite el anglicismo, al *gunplay*, a la capacidad de las armas para que cuando las tengamos en las manos, y sobre todo cuando las disparemos, nos las creamos.**

En el terreno del *gunplay* hay un claro ganador: el título de terror *F.E.A.R.*, eterno ejemplo cuando se habla de cómo hay que hacer armas. Disparar una escopeta en ese juego es un placer inmediato, más allá de si impactas sobre el objetivo o no. Su modo a cámara lenta —característica fundamental del título— potencia más aún este sentimiento. Imaginaos cómo de bueno puede ser, que incluso otras facetas del juego —como puede ser el terror— queda totalmente relegado a los tiroteos. Si no habéis podido jugar a *F.E.A.R.* todavía, este es un momento perfecto. A día de hoy pocos títulos se acercan a su maestría en las armas.

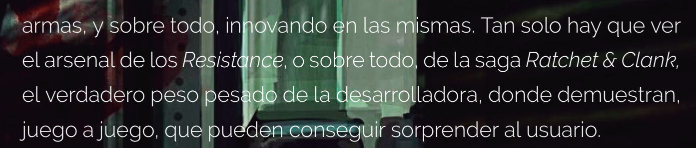
En este tema también es importante, como bien saben los chicos de DICE, el sonido de los disparos. Cualquier *Battlefield* es una muestra de maestría en ese campo, e incluso *Star Wars: Battlefront*, con todas sus críticas, es elogiado por el sonido del armamento, totalmente fiel a la saga. Son esos pequeños detalles los que hacen que un arma se sienta real en las manos, y es en donde la mayoría de juegos de disparos actuales fallan.

Luego hay casos donde el un mejor *gunplay* puede empeorar la jugabilidad. **Antes de tildarme de loco, dejad que explique un caso muy concreto**. En la salida de *Bioshock*, una de sus principales críticas era su poco inspirado *gunplay*, no solo de las armas, sino también de los plásmidos. Al margen de que esto fuese cierto o no, en la secuela importante —dejando de lado *Bioshock 2*— decidieron poner arreglo haciendo armamento más fiable y preciso que en su primera parte. Bioshock: Infinite es un buen juego, pero teniendo

> En el terreno del *gunplay* hay un claro ganador, el título de terror *F.E.A.R.*, eterno ejemplo cuando se habla de cómo hay que hacer armas

en cuenta el momento histórico en el que se desarrolla, la calidad de las armas debería ser menor. **Comprendo el intento de los desarrolladores por arreglar fallos de la primera parte, pero da la sensación de estar manejando armas del siglo XXI en vez de principios de siglo XX**. Es un fallo menor y poco importante; al fin y al cabo, estoy pidiendo un *gunplay* un ápice peor a cambio de más realismo histórico. Mucha gente se me echará encima por ello, y no sin razón.

El tema de la innovación es mucho más complicado de analizar, pero también hay un aspirante a ganador, aunque en este caso no es un juego, sino una desarrolladora. **Insomniac Games se toma muy en serio el tema del armamento en sus juegos**. En todas sus sagas se toman mucho tiempo haciendo un buen número de



armas, y sobre todo, innovando en las mismas. Tan solo hay que ver el arsenal de los *Resistance*, o sobre todo, de la saga *Ratchet & Clank*, el verdadero peso pesado de la desarrolladora, donde demuestran, juego a juego, que pueden conseguir sorprender al usuario.

En *Ratchet & Clank* puedes plantar postes con *nanobots* que disparan a los enemigos, hay escopetas que *pixelizan* a los enemigos, lanzarredes que atrapan a los que queden en su interior, hay un arma acoplado a un ser que usa su voz para enviar ataques sónicos, o un arma que transforma a los enemigos en chimpancés. Por no hablar de la granada que pone a todos los enemigos a bailar —sí, a los enemigos finales también—. **Y esto solo es una pequeña muestra de cómo funcionan las mentes de los trabajadores de Insomniac, ya que juego a juego van inventando aparatos nuevos.** Son unos genios o unos locos, aunque seguramente sean un poco de las dos.

Tampoco quiero terminar de hablar sobre la innovación y el *gunplay* sin nombrar a la BFG 9000, la mítica arma de *Doom*. No es que sea muy innovadora —independientemente de la tecnología usada para fabricarla, simplemente lanza un bombazo—, ni tiene nada de especial, es que es sencillamente brutal. Es la idea que le ronda a cualquiera al hablar de un arma de fuego potente. **No hay nada mejor, nada más violento y placentero que pulsar el gatillo de la BFG**. Innovación y jugabilidad al servicio de al servicio de un exterminador de demonios.

¿Y qué nos depara el futuro? En la innovación nunca se sabe, es una amante esquiva; tan pronto sale un título que reinvente las armas de fuego tal y como las concebimos en los juegos de disparos actuales, pero también puede ser que nos quedemos estancados muchos años más. Es la jugabilidad la que tiene un brillante porvenir en el terreno de la Realidad Virtual; el hecho de poder cargar manualmente nuestra pistola, de observarla desde diferentes ángulos, y muchos detalles más. Obviamente, se puede hacer un juego en Realidad Virtual y hacer un *gunplay* muy malo, pero las herramientas para mejorar son imponente. **Esto, sumado al avance usual de la tecnología, me hace soñar en que es lo que podremos ver dentro de, por ejemplo, diez años.**



> El *gunplay* es la capacidad de hacer que nos creamos las armas en los videojuegos, que sean realistas en varios aspectos

JOYAS OLVIDADAS

ALUNDRA

~ Las crónicas del trotasueños ~

POR JAVIER BELLO

Tal vez debido al especial de *The Legend of Zelda* que publicamos recientemente hayan resurgido los recuerdos sobre uno de mis juegos más queridos de la primera PlayStation, que no es otro que *Alundra*. **Un título que podría considerarse un clon o primo lejano de la veterana franquicia de Nintendo**, pero que añadía una serie de ideas muy interesantes y una narrativa mucho más adulta que la de las aventuras de Link. Junto con una jugabilidad excelente y un diseño de mazmorras y puzles magistral, la creación de Matrix Software se terminó ganando un hueco en mi corazón de por vida.

La historia comienza situando al protagonista Alundra en un navío rumbo al pueblo de Inoa. Los motivos para este viaje son una serie de sueños en los que una misteriosa figura insta al joven a acudir en ayuda de los lugareños que se refieren a él como **el Libertador**. Sin embargo, una súbita tormenta azota los mares y el barco se hunde ante las antinaturales inclemencias del tiempo.

Afortunadamente para nuestro héroe, la marea lo arrastra hasta la playa cercana al pueblo de Inoa al que se dirigía y es rescatado por Jess, el herrero local. Una vez en el lugar de destino, pronto averiguamos que **los residentes son víctimas de una maldición** en forma de pesadillas que pueden resultar letales para los desafortunados que las padecen. Con la ayuda de otro de los residentes, el sabio Septimus, Alundra descubre que pertenece al llamado clan de Elna y que **posee la capacidad de entrar en los sueños de otros**, lo cual le otorga la posibilidad de salvar a los afectados por las pesadillas.

Poco a poco nos iremos involucrando más en los diversos casos del resto de habitantes y la historia de la región, descubriendo el origen de las maldiciones en **un demonio llamado Melzas,** que se encuentra sellado en un santuario cercano al pueblo. A partir de ahí, nuestra misión será hallar la forma de entrar en el cubil de la demoníaca criatura y poner fin a su existencia para liberar de su yugo a los habitantes de Inoa.

Sigue mi consejo, Libertador... ve a Inoa.
Usa tu poder para detener al demonio.

Un cuento de hadas con tintes siniestros

Quizá la más importante diferencia que separa a Alundra de cualquier título de la saga *The Legend of Zelda* es su **tono más adulto y oscuro**. Nada más llegar a Inoa y hablar con los diversos personajes nos daremos cuenta de lo mucho que les está afectando la situación, y de qué manera la tragedia parece acechar detrás de cada esquina. Los diseños, aunque de estilo de dibujo animado, son de una estética realista, y lejos de querer ofrecer una imagen alegre hacen más bien todo lo contrario. Las gentes del lugar están asustadas y esto se nota en el ambiente.

Para más inri, a pesar de que somos el héroe destinado a salvarles, **no somos infalibles ni podemos estar en todas partes a la vez, por lo que a lo largo de la historia morirán varios personajes**, incluyendo algunos que no esperaríamos. Incluso cuando conseguimos salvar a uno de los lugareños tendremos que pagar a veces un alto precio a cambio, y algunos de los habitantes de Inoa nos repudiarán en ocasiones debido a ello.

Este tono más adulto se manifestará también en las pesadillas en las que debemos adentrarnos, que resultan ser las otras principales protagonistas del título. Cada una de ellas es una mazmorra única. Muchas cuentan con algunas mecánicas y elementos relacionados con el personaje que la está padeciendo junto con representaciones de sus miedos y reflejos de su personalidad, lo cual las convierte en experiencias únicas y emocionantes.

Similitudes y diferencias

Si la narrativa es donde más se distancia *Alundra* del clásico de Nintendo, **su jugabilidad es su fiel mellizo**. Aunque con sutiles diferencias, lo cierto es que las mecánicas de exploración y combate son muy parecidas a las de las aventuras de Link antes de su salto al mundo 3D. Se utiliza la perspectiva aérea, hay montones de secretos repartidos por el mapa dividido en cuadrantes y tendremos que utilizar los diversos artilugios que vamos obteniendo a lo largo de la historia para alcanzar lugares que antes nos estaban vetados, como bombas, varitas de fuego o aletas para nadar. Desde luego, un patrón muy familiar.

No obstante, uno de los puntos que de nuevo trasladan al título al territorio de lo siniestro es que muchos de estos objetos no solo los conseguiremos en las mazmorras, sino que **el herrero Jess también los creará para nosotros cada vez que muera uno de los habitantes de Inoa**. Según parece, el personaje está falto de inspiración desde hace años, incapaz de fabricar nada más que útiles cotidianos. Pero a medida que se sucedan las tragedias, Jess se pondrá manos a la obra para crear algo que recuerde a las víctimas, y esto a su vez servía como aviso, pues sabíamos que algo malo había vuelto a ocurrir en el pueblo.

Otra de las diferencias es en el diseño de las mazmorras en sí, que **se centraban sobretodo en la resolución de puzles** sin tener que seguir la premisa de emplear el objeto descubierto en el lugar para progresar. En muchos de estos laberintos tan solo contaremos con nuestro ingenio para resolver los rompecabezas y nuestra habilidad para superar zonas de plataformas o salas plagadas de enemigos. *Alundra* cuenta con un elevado número de puzles de gran dificultad y una amplia variedad para los mismos. Desde encontrar pasadizos secretos para acceder a alguna palanca, pulsar interruptores en el orden correcto o mover objetos a diferentes paneles, además de algunos enigmas cuya solución se halla en crípticas pistas que debemos encontrar.

Esto conseguía que cada nueva zona para explorar tuviera una fórmula y mecánicas distintas, lo cual la hacía mucho más interesante a la hora de descubrir sus secretos.

Un legado hecho trizas

En su día, *Alundra* fue aclamado por la crítica y muchos llegaron a considerarlo un claro contendiente a robarle el podio a Nintendo en el género que ella misma había creado con *The Legend of Zelda*. Cuando se anunció la secuela bajo el título *Alundra 2: A New Legend Begins*, todos esperaban que sus predicciones se cumplieran, pero lamentablemente no fue así.

El sucesor abandonó el tono adulto y lo sustituyó por una historia mucho más ligera y cómica, diseños de personajes muy pobres y una trama insulsa. El apartado gráfico también dejaba mucho que desear, así como su banda sonora y sobretodo sus **pobres y ortopédicos controles**. Y esto último resultaba sangrante en un juego plagado de zonas de plataformas y duros jefes finales.

Su único punto fuerte volvía a ser la resolución de puzles, pero resultaban insuficientes como para salvar la mediocridad del resto del título. *Alundra 2* recibió en consecuencia críticas regulares y escasas ventas, que supusieron el fin de la que podía haber sido una próspera franquicia.



VIDEOJUEGOS ¡A ESCENA!

POR LAURA LUNA

Adoro el teatro, tanto encima de un escenario como desde la butaca, tal vez porque me aporta un placer muy similar al de los videojuegos. Así, a priori, parece que estos mundos tengan poco en común aunque en realidad **comparten más puntos de los que imaginamos**. En primer lugar, tanto un actor como un jugador son, por unas horas, otra persona; tienen el lujo de experimentar la vida de otro, de padecer sus conflictos, regocijarse en sus alegrías, de cumplir una fantasía inalcanzable en la vida real. El control de los personajes es diferente; mientras que el actor pone en marcha todo su cuerpo y su voz, el jugador crea las acciones mediante el mando o teclado. Asimismo, a la acción de interpretar en inglés se le llama *to play*, y en francés *jouer*, verbos que también significan *jugar*, y es que ser un personaje ficticio requiere muchas habilidades lúdicas.

Un videojuego y una obra teatral crean la ilusión en el espectador o jugador de estar en otro mundo, de que lo más importante que sucede en ese momento está en la pantalla o en el escenario. **Si lo que ocurre en ese mundo es algo con lo que nos sentimos conectados a nivel emocional, la implicación del espectador, jugador o actor es mayor.** Incluso en algunas obras de teatro, el espectador tiene la oportunidad de interactuar con los personajes o la propia historia, lo cual en un videojuego se da a lo largo de toda la partida y esto es, de momento, un placer que el cine aún no nos ha podido conceder.

No es de extrañar que algunos dramaturgos y directores de teatro hayan decidido llevar al escenario diversos videojuegos. Poco se oye hablar de dichas adaptaciones, que pueden acercar **una experiencia diferente a los jugones que gusten de otras formas de cultura y, a su vez, pueden acercar los videojuegos a un tipo diferente de público**.

La compañía Cachivache realizó, con pocos medios y mucha ilusión, **una ingeniosa adaptación de *Monkey Island,*** que estrenó en abril de 2015 en el Salón de Actos de la Escuela Técnica Superior de Edificación en Madrid. Con un elenco de actores que doblaban varios papeles hasta cubrir todos los personajes inolvidables de la mítica aventura gráfica y unos módulos multifuncionales que recreaban las diferentes localidades del juego, **lograron conquistar a un público que disfrutó de nuevo de los mejores momentos que ha proporcionado uno de los juegos más queridos de Lucas Arts**.

El Teatro Arlequín de Madrid organizó en verano de 2016 un campamento infantil urbano llamado Campamento del Arte. En éste se realizaban diferentes actividades para acercar a los niños al mundo de las artes escénicas: interpretación, danza, canto, confección de atrezo, etc. **Como despedida del curso, los alumnos representaron en la propia sala un divertido espectáculo basado en *Angry Birds***, con tirachinas gigante incluido, en el que ponían en práctica todo lo aprendido. Así, **los más pequeños se empaparon de todo el proceso creativo que conlleva montar una obra**, al igual que degustaron el placer de interpretarla y convertirse en uno de esos pájaros que quieren salvar sus huevos, o en uno de los desafiantes cerdos que quieren proteger su comida.

***Persona 4 Arena Ultimax* también fue representado en julio de 2016 en el teatro G-Rosso de Tokio,** por la mano del director Shutaro Oku y con guión de Mio Inoue. Contaron con el actor Mitsuaki Madono para dar vida, al igual que hizo en los videojuegos, a Tohru Adachi; y con los compositores de la saga, Shoji Meguro y Atsushi Kitajo. Oku es célebre por haber adaptado a los escenarios *Shin Megami Tensei: Persona 3* y *Shin Megami Tensei: Persona 4* y también mangas célebres como *Ghost in the Shell* y *Blood-C*.

Por otro lado, tenemos videojuegos que beben bastante del formato teatral. Uno de ellos es la saga *God of War,* que cumple, a su modo, con varias de las premisas de una tragedia griega clásica: **un héroe, fiel a los dioses, se ve traicionado por éstos, que lo utilizan como una marioneta, y queda sujeto a un destino fatal, anunciado por una profecía y del cual no puede huir**. El lenguaje corporal de Kratos es muy similar al de un actor que interpreta a un protagonista de dicho género: tenso y vibrante como una barra de acero a la que golpean constantemente, ligeramente doblegado por el dolor de su alma y con una voz que marca en cada palabra las pasiones que nacen desde el vientre: ira, rencor, odio, desgarro.

En *The Last Door,* la aventura gráfica de terror elaborada por el estudio español The Game Kitchen, **el teatro es una pieza importante en todo el lenguaje en el que se basa el universo de este juego.** La dimensión terrenal queda separada mediante un telón de otra dimensión oculta en la que yace el más absoluto terror. Un club secreto, llamado El Dramaturgo, busca investigar qué hay al otro lado del telón y suelen utilizar máscaras griegas para sus rituales. El umbral entre ambas dimensiones está representado como una sala teatral.

Cube Escape: Theatre es un juego de escape indie del estudio Rusty Lake. **En esta apuesta cuyo tema principal es la psique humana, viajamos en sueños por un ascensor hacia el «teatro de nuestra mente»**. Con una ambientación onírica y surrealista e inspirada en la estética de David Lynch, debemos superar seis niveles de juego, que simbolizan los traumas reprimidos de Dave Vandermeer. Cada nivel es una escena teatral en la que participamos como espectador que interactúa para que la obra avance hasta que se cierra el telón.

Adaptar un videojuego a escena no es tarea sencilla. Si bien el cine es capaz de moverse en diferentes localidades y conseguir con la magia de los efectos especiales la espectacularidad visual de muchos videojuegos, y a pesar de la inevitable pérdida de interactividad, una obra de teatro cuenta con un solo espacio físico en el que es difícil recrear una historia que se mueve entre una montaña helada y un plano sobrenatural. Además, lanzar una bola de fuego requiere mucho presupuesto. Sin embargo, **es posible recrear aventuras en los escenarios de manera muy digna, que hagan las delicias de los amantes del videojuego en cuestión y que acerquen a los teatreros a un mundo en el que pueden convertirse en actores, incluso directores, sin el requisito del valor escénico**. Se trata de captar los elementos que identifican al juego y que conectan con el jugador, y utilizar los instrumentos teatrales que logren recrear esa conexión en un mundo que habla un lenguaje distinto al de la pantalla, pero igualmente inmersivo y cautivador.

EPISODIOS
UN ARMA DE DOBLE FILO

POR ALEJANDRO CASTILLO

Cuanto más nos adentramos en la carrera tecnológica, más costosos se tornan los desarrollos. **Pocas compañías pueden permitirse largos ciclos de creación**, pues un tropiezo en el mercado puede mandarles directos a la lona. Riesgos los justos, intentando extender la marca célebre de turno hasta la extenuación. Por ello, se buscan alternativas para poder ofrecer una experiencia sólida dentro del marco de una superproducción y que además sirva de globo sonda para poder sofocar los posibles incendios que surjan en él. La escena independiente ya puso en marcha diferentes métodos de producción, pero uno sobresale por encima de todos: los episodios.

Es una práctica habitual dentro del mundo audiovisual. Una serie no es más que una sucesión de episodios dentro de un marco argumental, llamado temporada. **¿Por qué un videojuego no podría seguir el mismo esquema?** El estudio ofrecería paulatinamente fichas del puzle hasta completar la figura, teniendo a la comunidad como guía para virar el barco hacia buen puerto. Contando, por supuesto, con un plan de adquisición flexible donde el jugador pueda acogerse a la oferta que concuerde con sus intereses; ya sea como un primer vistazo o apostando por él desde el principio.

Sin embargo, una vez presentado un producto de tal calibre se ha de trazar una hoja de ruta sólida, que ofrezca un buen ritmo de contenido y que no presente ningún tipo de modificación que afecte negativamente al usuario. A fin de cuentas **tus clientes están adquiriendo un producto a ciegas; un proyecto que se sostiene por simples y llanas promesas.** También ocurre en los desarrollos tradicionales (véase la obra de Hello Games, *No Man's Sky*), pero es especialmente necesario cuando, literalmente, estás vendiendo algo que no has completado.

El primer ejemplo (y más obvio) son las obras de **Telltale Games**. Todos sus proyectos siguen la misma línea: un episodio tras otro hasta completar la temporada. **Al tener una gran carga argumental,**

este método casa bien con sus ambiciones... en un primer momento. Por mi parte he de disentir, pues vivir únicamente de la trama requiere que el espectador tenga frescas las sensaciones proyectadas. Una producción televisiva sigue un ritmo semanal, mientras que los juegos del estudio llegan mensualmente en caso de que no se prorroguen durante más tiempo. Al prolongarse tanto las fechas entre uno y otro episodio el interés puede perderse por el camino.

Por otra parte, tenemos la última entrega protagonizada por el Agente 47: ***Hitman***. Ha sido una de las primeras franquicias de primera línea en sumarse al formato episódico. Io-Interactive no ha tenido una senda de lo más tranquila, pues desde el inicio de la andadura se han visto sometidos a las feroces críticas. Críticas dirigidas especialmente a la protección en línea (has de permanecer conectado a internet para jugar) y al método escogido para relanzar la carrera del asesino más elegante de la industria.

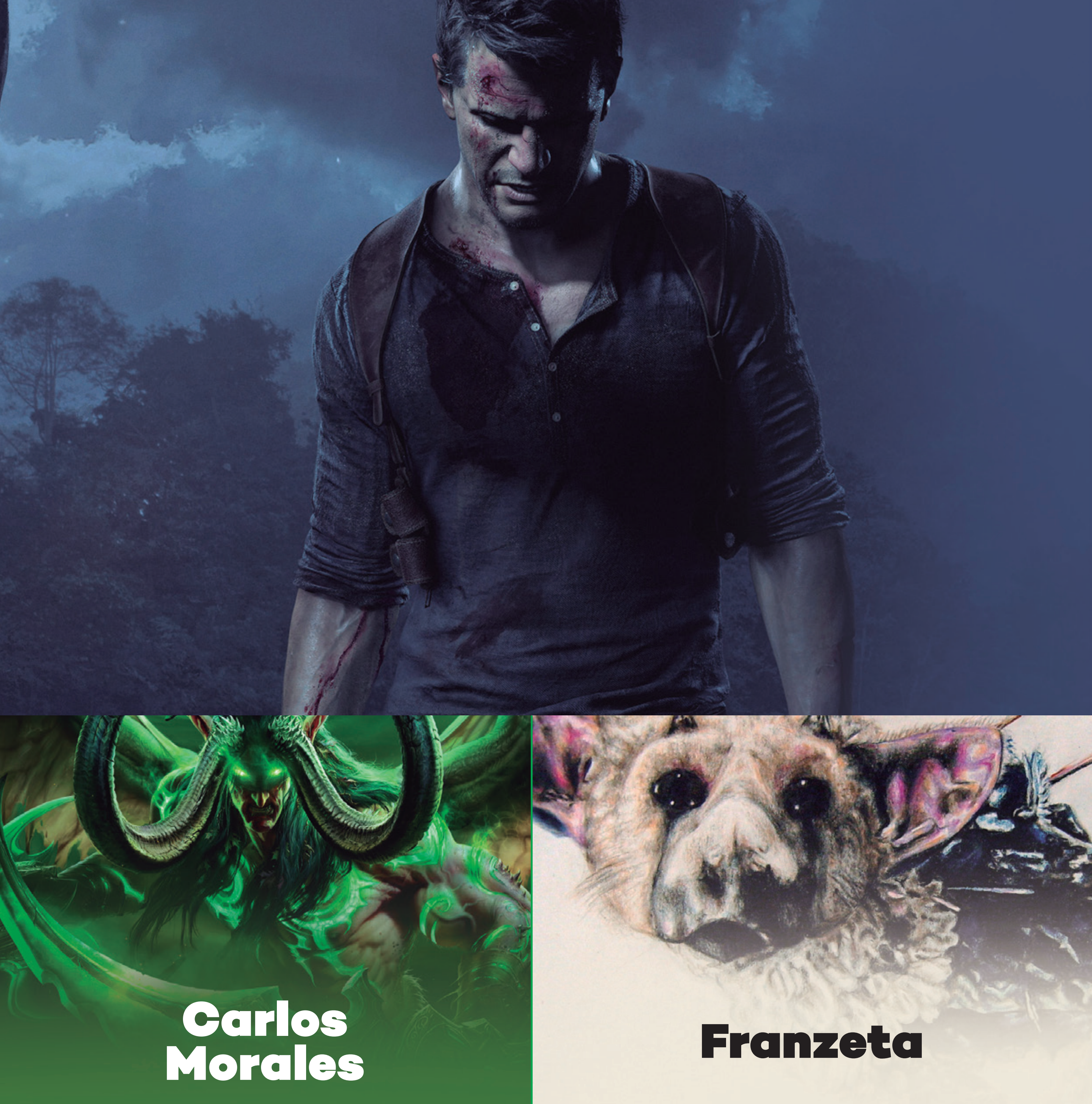
El tiempo les ha dado la razón, pues tras completar **la primera temporada las sensaciones han dado un giro de ciento ochenta grados,** alzándose como la mejor entrega de la saga para una buena parte de la comunidad. Se debe, sobre todo, a la ambición del estudio en términos jugables y de diseño. Cada episodio consta de un único nivel, el cual nos introduce a un mapa de grandes proporciones pensado para que el jugador tenga a su disposición multitud de herramientas y vías de finalización. Las grandes dosis de rejugabilidad proporcionadas por los desafíos y los objetivos secundarios hicieron que cada uno de los episodios brillara con luz propia. He de confesar que **yo también me mantuve escéptico de entrada**, pero tras darle una oportunidad al primer episodio comprendí que podía salir algo realmente bueno de esto. Un solo nivel, una primera pincelada me mantuvo enganchado durante veinticinco horas. La compañía no faltó a la cita mensual, salvo un pequeño parón durante los meses de junio y julio que nos brindó como compensación dos pequeños episodios alternativos (en concreto para Sapienza y Marrakesh).

Ambos ejemplos son la cara y cruz del sistema; dos puntos de vista diferentes que permanecen en la cresta del éxito. Está más que comprobado que **seguir una línea episódica dista de ser negativo**, pues de hecho potencia algunos factores que pueden enriquecer la fórmula original. Pero todo tiene su contrapartida: si no ofreces lo que prometes o no estás a la altura de lo comentado, tu credibilidad en el futuro estará siempre en entredicho.

Tampoco todos los géneros son aptos para llevar a cabo este sistema. Un título de carácter multijugador, por ejemplo, debe ofrecer una base estable y lo suficientemente variada para sobrevivir al paso de los meses. **Salvando las distancias**, Blizzard necesita ponerse las pilas para que ***Overwatch*** consiga mantenerse en los números de actividad que maneja hoy día. Inicialmente el contenido era más bien escaso, pero se maquillaba al poseer una fórmula jugable sin igual. Desafortunadamente, no todos los proyectos cuentan con dicha calidad, por lo que resaltan, aún más si cabe, sus defectos.

No sigue estrictamente el formato del que hablamos en estas líneas, pero no se pueden negar las similitudes; **poco a poco los estudios empiezan a tomar variaciones del método episódico,** lo cual es bastante peligroso pues ahí sí que se está vendiendo un producto «completo» de inicio (véase *Street Fighter V*). Por otra parte, ha sido sorprendente conocer que Square Enix se sumará a este plan con el remake de *Final Fantasy VII*. No debe de ser nada sencillo rehacer con la tecnología actual un mito de esta industria; tal como lo quieren plantear no lo veo nada descabellado. La magnitud del título es tal que cada episodio podría contener bastante contenido.

Espero y **deseo** que poco a poco más estudios abracen este método de trabajo, y sobre todo que **los prejuicios por parte de los usuarios queden relegados a un segundo plano**. No es ni mejor ni peor; simplemente un nuevo punto de vista que, bien llevado, puede brindarnos buenos proyectos.



Carlos Morales

Para mi, ***World of Warcraft: Legion.*** Cuando mas muerta y agotada parecía la franquicia, los chicos de Blizzard lanzaron la mejor expansión desde la ya lejana *Burning Crusade*. Épica, bien narrada, mecánicas que funcionan, contenido *high-end* de calidad, de momento actualizaciones constantes y de calidad, el añadido del Demon Hunter... **¡Bravo, Blizzard!**

Franzeta

Este año, hasta diciembre tenía un ganador claro en mi cabeza, este era ***Uncharted 4***. La culminación de una saga espectacular de aventura, una narrativa increible que te mantiene pegado a la TV capitulo tras capítulo, unos gráficos hiperrealistas nunca vistos que te hacen quemar el botón *SHARE* y ganarte algunos 'unfollows' por pesado.. pero **todo esto voló de mi cabeza cuando conocí a Trico**.

No imagino una promesa más dificil que cumplir que la de simplemente contentar a los que de verdad esperábamos ***The Last Guardian.*** Han sido 10 largos años de espera en los que el tiempo corría en contra de Fumito Ueda, ya que si las expectativas eran altas en su momento, con el paso del tiempo se han ido haciendo más grandes por la nostalgia hacia sus dos juegos anteriores. Pues bien, no solo cumplió la promesa, si no que nos dejó boquiabiertos con el resultado.

EL SOCIO OPINA

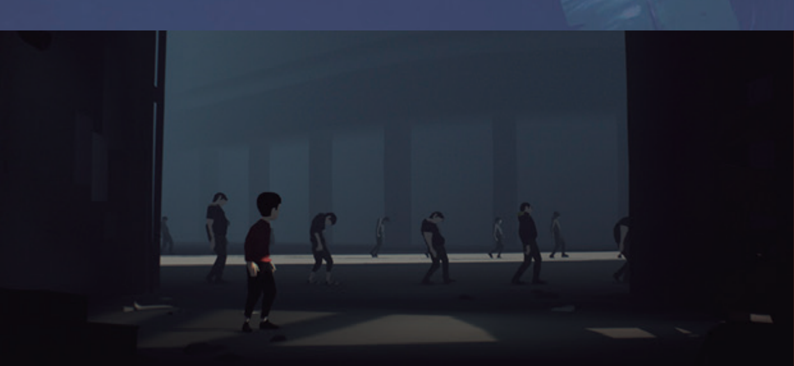
¿CUÁL ES TU

GOTY 2016?

Ramis

UNCHARTED 4

Bueno, pues en mi humilde opinión creo que sería cruel destacar uno de todos los títulos que han sembrado el año. Pero bueno, me decantaría por ***Uncharted 4***, dado a que soy gran seguidor de la saga y no puedo resistirme a que un juego me premie con una buena campaña, gran guión y esa inmersión que me produce al sentirme un poco Indiana Jones (*snif snif*). Aunque tengo que resaltar que he adquirido títulos muy buenos como el genial retorno de *Doom*, el nuevo capítulo de *Tomb Raider* y el tan original y distópico *Dishonored 2*. Aún me estoy debatiendo entre probar *The Last Guardian* y *Final Fantasy XV*... **¿Es que hay que elegir?** Si existieran unos Reyes Magos de los videojuegos les pediría poder volver a lo que yo entiendo por «multijugador», compartir mandos con los colegas en casa picándonos a pantalla partida o volver a apurar la experiencia con *vida o pantalla rula mando*...
¡Eso sí es jugar con amigos!



Thanbe

He elegido ***Inside.*** Y podrían ser mil razones por las que me decido por esta pequeña obra maestra de PlayDead, como lo son todas sus virtudes y sus bienpensados errores, a la par de que no he podido hincarle el diente a *The Last Guardian*. Si a eso le sumamos que *Final Fantasy XV* y *Uncharted 4* no igualan a sus mejores entregas de franquicia, **decido quedarme con la continuación natural de Limbo.**

Y que más puedo decir para quien lo haya jugado. **Su elegante sistema de juego evolucionando** narrativamente a través de la exploración y las sensaciones del pequeño protagonista, sus logrados puzles y el acabado de los escenarios, y su sonido, donde la banda sonora no destaca porque no es necesario.



Víctor Hurtado

Para mí el Goty 2016 sin duda es ***Doom.*** Acción frenética al estilo clásico con una banda sonora que se sale, y para todo fan de la saga clásica de *Doom* esto **ha sido un regalo del cielo.**



GAMES TRIBUNE MAGAZINE

DIRECTOR

JORGE SERRANO

SUBDIRECTOR

JUAN TEJERINA

JEFE DE REDACCIÓN

JUAN PEDRO PRAT

RESPONSABLE DE CONTENIDO

CARLOS SANTILLANA

REDACTORES

ALEJANDRO CASTILLO

JAVIER BELLO

FERNANDO BERNABEU

MARC ARAGÓN

OMAR MORENO

ROBERTO PINEDA

BORJA RUETE

ÁNGELA MONTAÑEZ

ÁLEX G. RODRÍGUEZ

GAMER ENFURECIDO

COLABORADORES

LAURA LUNA

DANIEL ROJO NAVARRETE

MANUEL GUZMÁN

ISRAEL MALLÉN

DISEÑO

JUAN PEDRO PRAT

JUAN TEJERINA

JAVIER BELLO

ÁLEX G. RODRÍGUEZ

ILUSTRACIÓN

EVA M. MARTIN

MIMI PINK

JOSÉ CAMPILLO "PEPO"

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

VIRGINIA BUEDO RODERO

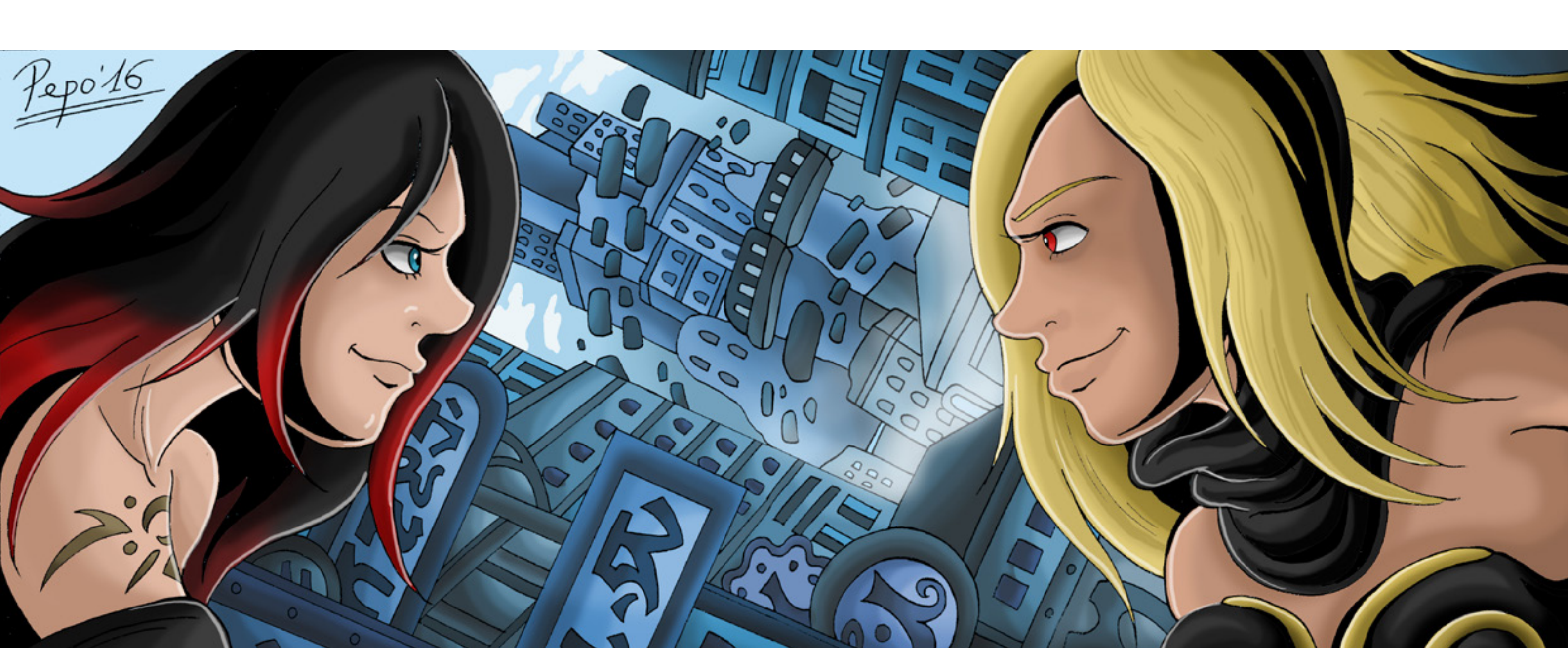


¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA
VALVANERA MORENO TORROBA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
IÑAKI BENDICHO CORTIJO
ENRIC LLOP ALONSO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
JUAN JOSÉ DOLZ MARCO
RUBÉN COSTA GARCÍA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
MANUEL VALLEJO SABADELL
XAVIER SOLÉ PLANAS
PABLO FUERTES SAINZ
JUAN RAMÓN ESPINOSA
ROQUE MARIO GUILLÉN
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN
ÁNGEL M. DE MIGUEL
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
IÑAKI GANDOY DASILVA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
YERAY DEL PINO LÓPEZ
FRANCISCO FERNÁNDEZ
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
JON CALONGE SIMÓN
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
Mª DEL CARMEN BELLIDO

SERGI MESTRES SALAS
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS BARRIGA
ENOC BENÍTEZ HERRERA
Mº DE LA PAZ MARTÍN COLINA
JOAN LLORENS GALÍ
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
JUAN MANUEL CASADO
ISMAEL ABAD SALAS
JORGE ENCUENTRA
DANIEL ROJO NAVARRETE
MIKEL THOMEN PÉREZ
VIRGINIA MARTINEZ MOYA
JORDI LLOP ALONSO
FRANCISCO FLÓREZ HERRERO
LUCIANO GARCÍA
ELI LÓPEZ MACÍAS
JERÓNIMO MIRALLES PERAILE
VÍCTOR FLORES PÉREZ
JOAQUÍN ASTETE GALVÁN
EDUARDO BRIALES PALACIOS
FRANCISCO LÓPEZ CASALES
VÍCTOR HURTADO VILLA
ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ
FERRÁN PERUGA ODENA
ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ
EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ
MARCOS CARBALLO CEBALLOS
AITOR LÓPEZ OSA
MANUEL BUITRAGO ORTEGA
MARIANO ESPERANZA RIVADULLA
ALBERTO CORRALES HERMOSO
DAN-BEE LEE
ÁNGEL SAN MILLÁN MESA
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE GARCÍA
SAMUEL MENA COSTA
JOSÉ ARTURO SÁNCHEZ CANALS

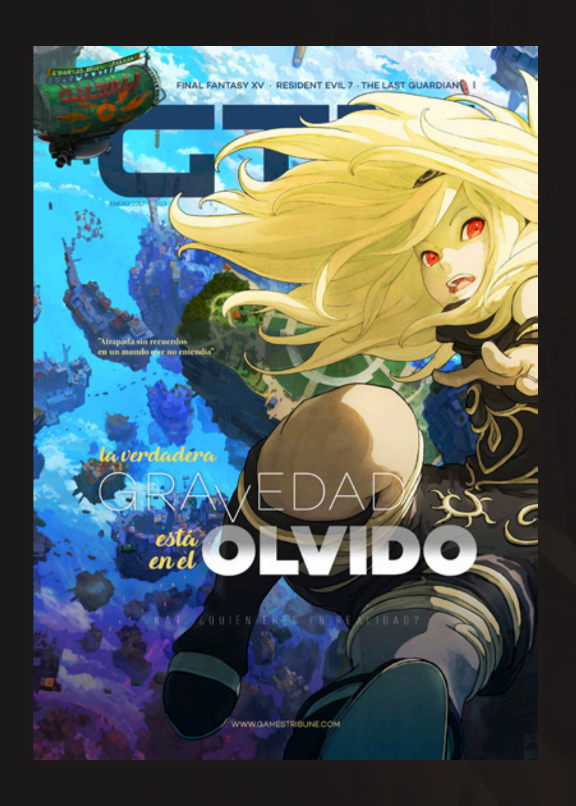
JAVIER MONFORT MARISCAL
RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA
ADRIÁN CALVO SOTO
RAÚL MANERO ÁLVAREZ
GERMÁN MARTÍNEZ MALDONADO
SALVADOR VERGES MARTÍNEZ
JAVIER MARTÍNEZ MORA
ADRIÁN OJEDA TORRES
JON ANDONI ORTIZ
FRANCISCO VALVERDE
ALFREDO BERNABEU FERNÁNDEZ
IÑAKI ALBIZUA AVELLI
GAIZKA ALARCIA
ALBERT MILÀ MURILLO
MARCOS GUARDE GÓMEZ
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO
CARLOS RODRÍGUEZ REYES
MARÇAL CANALS DÍAZ
SILVESTRE MONTIANO
JOAQUÍN RELAÑO GÓMEZ
ALBERT MARINÉ MÉNDEZ
DIEGO VALENTÍN MENCIA
GEMA LEÓN COLCAS
ENRIQUE FERRER DE SIMÓN
DAVID MARTÍNEZ RAMÍREZ
DANIEL BUENO MEJÍAS
BORJA ETXEGOENA GONZÁLEZ
GONZALO MUÑOZ ROMERO
ÓSCAR GARCÍA CANTERLA
ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ
PABLO CANO MALLO
JHAYR BARRIGA BELTRÁN
CARLOS CASADO GONZÁLEZ
ADRIÁN RUIZ IGARTUA
MANUEL COTA LARA
ÁLVARO GUTIÉRREZ
ÓSCAR MARZAL LÓPEZ
GABRIEL GARCÍA-REDONDO
CARLOS BENEDITO GUERRERO
ÁLEX BORREGO





DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE FEBRERO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

